


Popsoft 半月刊
（总第58期）

■ 专题综述

我们的网络——简单的网络聊天

■ 实用软件

升级新概念——Live! Ware 2.1

■ 硬件评析

Eyes On Me——TNT2 显卡大检阅

■ 网络时代

女性站点之柔情岁月

■ 专题企划

血狮之后，尚洋在做什么？

■ 攻略指引

过山车大亨

■ 游戏赏析

永远的大航海时代——大航海时代IV

Http://www.popsoft.com.cn

ISSN 1007-0060
17>
9 771007 006005

www.popsoft.com.cn

# 编辑部报告

“据《中国商报》报道，一些地方刊物近年以10％的速度退出邮发行列，目前四川共有公开发行的报刊406种，通过邮发的只有209种了。业内人士认为，不少报刊自办发行是邮局逼出来的。除极少数报刊按规定享受优惠外，一般的邮发报刊费率为38％至40％，而自办发行仅需20-25％。这么高的邮发费率，但邮发服务却不能跟自办发行比,不仅不能上门收订,而且丢失报刊现象严重。邮政的相对价格已相当高峻，想靠提价过日子是不成的，邮政系统的唯一出路是更新观念，在提高服务意识上下功夫，充分利用自己的规模与网络优势以争取客户。”

以上原文摘自8月6日的《南方周末》，文章题目为《重新认识“服务”》，看了这一段，才发现原来自办发行也成了时尚的一部分，虽然都是被逼的。

关于明年的自办发行，对于习惯在书摊购买的读者来说基本上没有什么影响，外地的读者甚至有可能比今年更早看到刊物。对于习惯于在邮局全年订阅的读者，您将在本刊的读者服务邮购中心获得这项服务，杂志社定了2个原则，一是邮费免收，不增加读者负担；二是提前邮发，让订阅读者能较以前更早看到刊物。本社还将和多家软硬件厂商合作，推出多种优惠订阅专案，具体细节，暂不公布，注意盯紧下几期的杂志吧！会有很大的惊喜藏在里面噢！

有细心的读者注意到，我们在TOPTEN的选票上增加了一个选项“您希望我们的配套光盘附送 □游戏 □多媒体教学软件”，是的，明年我们计划在每期附送一个完全正式版游戏或多媒体教学软件，光盘的零售价调整为20元，随光盘附送的手册也将增至100页，您也许会很快看到丰盈之后的手册全貌，还是那句套话：敬请期待。

明年的刊物会有什么变化呢？最大的变化是：又厚了。自从今年初改半月刊杂志变薄以后，读者抱怨频频，说杂志缩水，内容变少，彩页太少，看着不过瘾；编辑也抱怨页码太少，文章放不下，很多好的文章（包括硬件、软件、游戏）没法登。明年就让你一次看个够，黑白正文由现在的88页增加到128页，增幅达45.45％；彩页由现在的12页增加到20页，增幅达66.66％；加起来……总增幅达112.11％！！！嗯？？？算错了……页码总增幅达48％，价格相应调整为6.5元，调整幅度：30％。页码已审批下来，各栏目的调配就是编辑部的任务了。从8月开始，我们在每期杂志与TOPTEN选票的同一页刊出《读者评刊表》，希望您能仔细填写，让我们了解您的口味，作为明年我们各栏目安排的依据。如果您希望我们增加新栏目、新内容也可另附纸说明。期待您的来信，当然，最快的方式就是发信给editor@popsoft.com.cn。



# 9 上

1999.17

(总第58期)


**主管单位:**中国科学技术协会

**主办单位:**中国科学技术情报学会

**编辑出版:**《大众软件》杂志社

**社　　长:**关家麟

**副 社 长:**刘贺和(常务)　林菁　高庆生

**主　　编:**高庆生

**副 主 编:**袁聿纲

**法律顾问:**陆智敏

**编 辑 部:**袁聿纲(主任)　常胜(副主任)

李鹏　杨文韬　韩伟　汪澎　王刚

王晨　郭新宇　董汉涛　龚磊

**校　　对:**郑佛水

**本期责编:**汪澎

**广 告 部:**李诚(主任)　李怀颖　霍虹　薄林

**发 行 部:**陈志刚(主任)

**特约读者服务部:**晶合顺达计算机公司

张友利(总经理)

**封面设计:**邹屹

**版式设计:**晶合虹彩多媒体软件制作公司

**印　　刷:**煤炭工业出版社印刷厂

**刊　　号:**ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

**发　　行:**河北省廊坊市邮电局

**订　　阅:**全国各地邮局

**邮发代号:**18-107(半月刊)　18-108(光盘)

**国外发行:**中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)

**国外发行代号:**6209M

**广告许可证:**京崇工商广字第0036号

**邮政编码:**100051

**通信地址:**北京和平门邮局3056信箱

**广告部电话:**(010)67150982(4、5)-203

**采编组电话:**(010)67150982(4、5)-207、208

**网络组电话:**(010)67150982(4、5)-209

**发行部电话:**(010)67150982(4、5)-202

**邮购中心电话:**(010)67024050

**传　　真:**(010)67150983

**网　　址:**http://www.popsoft.com.cn

**出版日期:**1999年9月1日

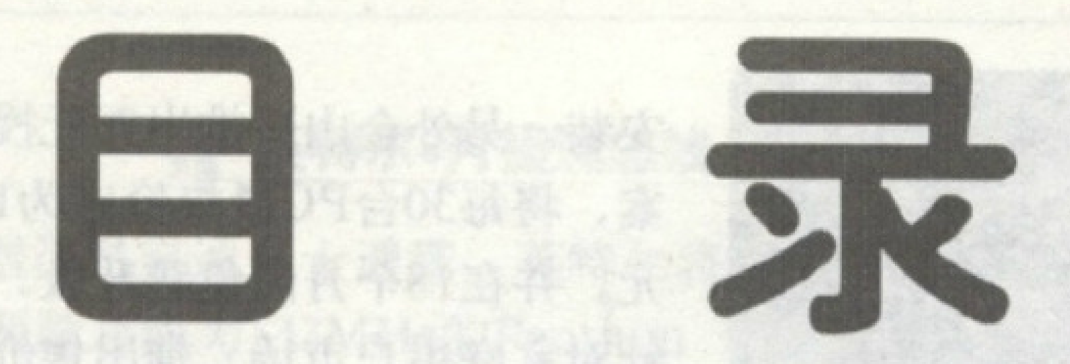
**零 售 价:**人民币　5.00元

港　币　10.00元

美　元　3.59元


# 大众软件

POPSOFT



# 目录

## 专题企划



## 前线地带



## 游戏赏析



## 攻略指引



## 游戏畅谈



## 有字天书



## TOP TEN




| | |
|---|---|
| 网　址 | www.popsoft.com.cn |
| 业务联系 | editor@popsoft.com.cn |
| 应用投稿 | tools@popsoft.com.cn |
| 娱乐投稿 | games@popsoft.com.cn |
| 新闻投稿 | news@popsoft.com.cn |
| 读者来信 | reader@popsoft.com.cn |
| 广告联系 | adv@popsoft.com.cn |
| 网管联系 | webmaster@popsoft.com.cn |
| 邮发中心 | jhyf@popsoft.com.cn |
| 合作伙伴 | www.263.net |


## 上期要目

留一手
网页制作三剑客
巫师的愤怒II
都市机甲

## 下期要目

133MHz外频主板探密
成为动画高手的第一步
铁血联盟II
黑暗之石

## 1999年9月光盘目录

特别赠送:《Photoshop 5焦点》完全正式版多媒体教学软件
新手教程:永远的传说系列之九——世风云(上)
新片大赏:大航海时代IV、过山车大亨 星球大战之同盟铁翼
软件长廊:PGP 6.0.2i
休闲天地:心跳回忆同人小说



## 本刊特约作者

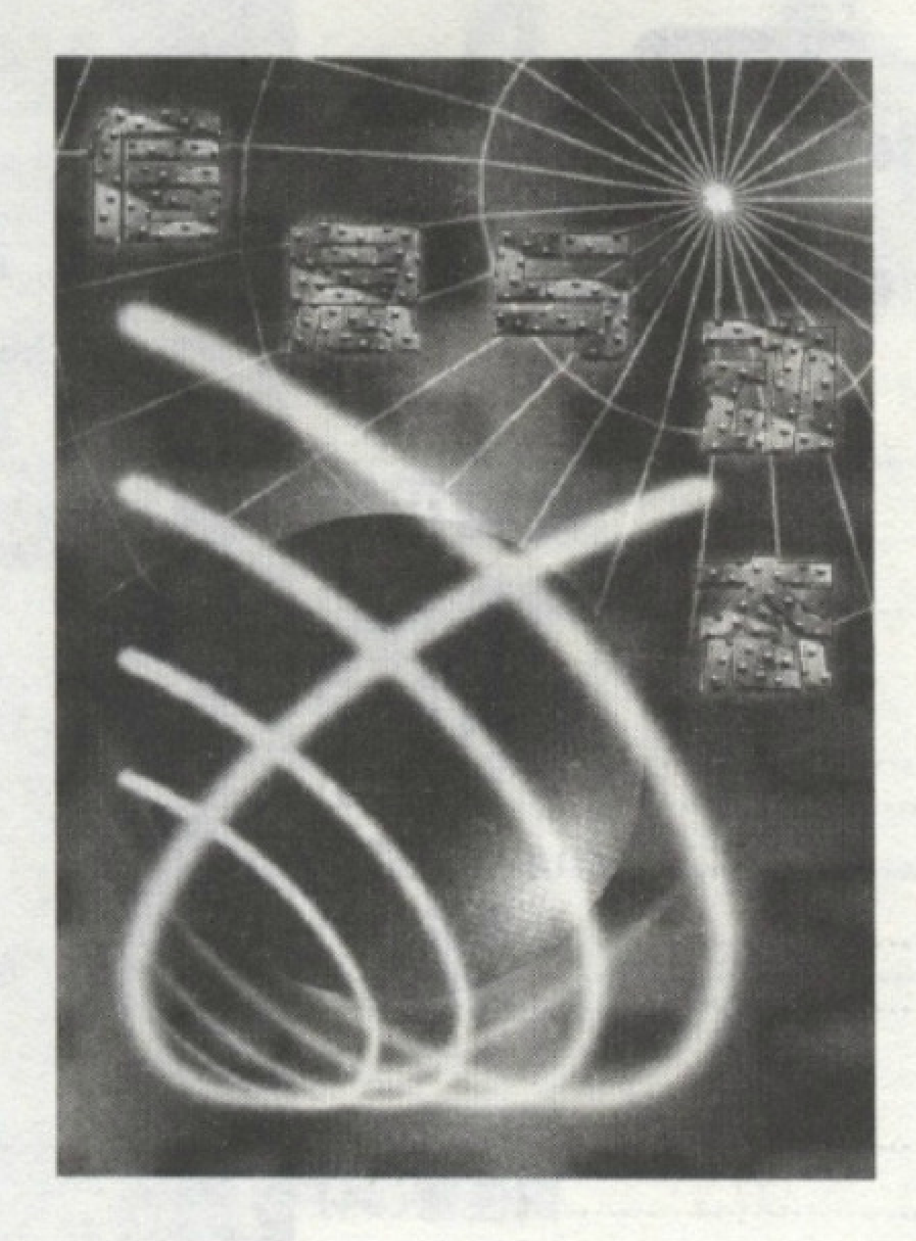
庞大智 佘一兵 赵效民
侯　毅 李　靖 蔡　旋
任　良 大胖子 费江枫
程　嘉


本刊如有印刷、装订错误,由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸:辽宁省开原制浆造纸厂

## '99北京国际计算机及网络展览会



由国家经贸委鼎力支持，北京市技术监督局相关单位负责承办的本展会于今年8月18日至22日在装修一新的北京展览馆召开。全球200余家IT知名计算机网络厂商汇集在这里，共同展示IT领域的最新产品、最新技术和最新动态。本次展会的主题是政府上网、掌上电脑和家庭网络，围绕这个主题IBM公司推出“笔记本电脑，移动办公，实现无线拨号上网，真的让您体会到世界越变越小”；Microsoft隆重推出Office 2000；Motorola展示其最新的宝典828掌中网，全球网络尽在掌中；北京电信——CHINANET 163、169展会期间入网免100元开户费；而据联想的工程师透露，此次联想参展的产品自制品牌占绝大多数，为弘扬发展国有信息产业起到了带头羊的作用。国家各大部委、各省市经贸委办公厅积极响应“政府上网工程”，也在展会期间集中采购、招标计算机网络产品。

本刊记者

## 网易推出中文个性网站

今年7月30日，网易公司在京召开“my163，我的个性，我的空间”新闻发布会，隆重推出为用户量身定做的个性化网站http://my.163.com。该网站一改ICP以往为用户提供大而全的信息和服务的方式，从每一个用户自身不同的需求入手，根据每一个用户自己的选择，提供相应独具个性的信息和服务。它的推出，首次改变了国内ICP一贯的“我提供什么，用户就接受什么”的运作方式，开创了“用户需要什么，我就提供什么”的崭新发展道路。

本刊记者

## 金山发布WPS2000正版新举措

今年8月12日，金山公司隆重举办了联想注资、金山重组一周年酒会。会上，金山公司总经理雷军发布了一项名为“WPS2000正版新举措”的推广计划，主要内容包括：一、针对企业用户市场，推出WPS2000专业版“1比3新配方”，即凡在今年8月28日至10月8日前购买WPS2000专业版的用户，金山公司均附送3张正版授权卡，允许用户在3台PC机上合法安装。另外金山还推出万元授权方案，将每30台PC授权价定为10000元，并在18个月内免费升级。二、针对家庭用户市场，推出售价98元的WPS2000家庭版，在产品中提供一套易学易用的《WPS2000跟我学》多媒体教学软件，并将在今年9月份推出以WPS2000家庭版为核心的综合性家庭软件包——《WPS2000家庭总动员》，内容涵盖了文字处理、杀毒软件、电脑教学、汉化翻译、视频播放、游戏工具、绘画工具及家庭理财等15款知名软件产品，进一步增强金山公司在家庭用户市场的整体影响力。

本刊记者

## 汉王进入“新世纪”

北京汉王科技公司于今年8月16日郑重推出了名为“新世纪”的软件包，向互联网和办公软件市场迈出了重要的一步。“新世纪”以汉王笔手写识别软件为核心，集成了汉王亲笔信、汉王网上笔侃、汉王事务通和名片管理等应用软件。汉王笔9.0版汉字识别软件核心于今年6月29日通过了国家“863”高科技项目鉴定，它的识别速度比上一版本提高一倍（达10.8字/秒），识别率比8.1版提高3个多百分点。汉王“亲笔信”是集亲笔手迹、文字、图像、声音于一体的中文电子邮件软件。汉王“网上笔侃”是基于个人手迹的互联网ICQ软件，具有实时信息发布、好友呼叫聊天、发送文件、发送消息等功能。汉王“事务通”是基于手迹的个人办公工具软件，它能使你的文件管理、工作安排、约会行程和日记留言等变得简单、方便。

本刊记者

## 威盛再买IDT的CPU业务

台湾VIA公司今年8月5日宣布与IDT签署协议，将收购IDT的x86兼容处理器业务。该协议将使VIA获得与IDT的Winchip系列处理器相关的知识产权和x86微处理器设计小组。IDT和VIA也同意互相给予对方使用本公司知识产权的许可。VIA此举被看作对Intel在CPU市场发出的挑战。IDT上月宣布退出PC处理器市场，因为它的x86兼容芯片业务一直在贴钱。

本刊记者

## 英特尔9月提速总线

据消息灵通人士透露，英特尔将在今年9月27日推出两款总线为133MHz的Pentium Ⅲ处理器：533/600MHz，发布时间与以前代号叫“Camino”的820芯片组及810型集成式芯片的改进版810e相同。820原定于今年中期出台，支持Rambus DRAM和AGP 4×。今后英特尔还会推出面向工作站和服务器市场的840芯片组。

本刊记者

## 3dfx创新3D图像技术

设于加州圣荷塞（硅谷）的PC图形芯片，板卡制造商3dfx今年8月9日发布一项新型图像技术：“T”缓冲。它可以消除3D图像边缘的锯齿及因运动过快或景深聚焦不实而产生的模糊感。3dfx说这项技术将于今年秋季使用在Voodoo 4产品中。消除锯齿一直是图像业追求的圣杯，有些板卡厂商试图用软件手段来使图像边缘平滑，结果造成游戏的速度缓慢不堪。

本刊记者

## PentiumⅢ-600与Celeron-500上市

按计划，Intel应在今年8月3日推出PentiumⅢ-600与Celeron-500，但今年7月中旬，在不少国家就已能见到它们的身影了。比如在日本，PentiumⅢ-600的售价为96800日元，Celeron-500则在28000日元左右，而美国官方的报价为790美元与230美元，分别相当于7600与2200多元人民币。PentiumⅢ-600仍为100MHz外频，使用速度为300MHz的东芝出品的L2 Cache，Celeron-500则仍为66MHz外频（7.5倍频），而且也没有早前所说的SSE指令集。然而为了迎战AMD的K7 Athlon，Intel在它们上市不久后即开始大规模的减价。PentiumⅢ-600便宜了近100美元，报699美元，与K7 Athlon-600相同，Celeron-500为167美元。此外，PentiumⅢ-550、500也都有12%的降价，新售价分别为658和423美元，而Celeron产品除了Celeron-333之外，也有不同程度的降价。

北京 赵效民

## Intel推出无SMP功能的Celeron

前段时间，市场上盛行Celeron超频和在Slot 1主板上运行双Celeron（俗称Dual Celeron），艾崴、微星等厂商还为此特意推出了支持双Celeron的Socket 370转接卡，但是Intel为了保证高端产品的利润，已于今年7月份推出了全面禁止SMP功能的Celeron，其中关键的AN15针脚功能已被取消，而且在包装盒上还印有“For Uniprocessor System Only”（只用于单CPU系统）的字样。目前这种Celeron的型号有Celeron-400、433、466和最新的500。想用双Celeron的朋友可要赶紧进货了。

北京 赵效民

## 金智塔好戏连台

深圳金智塔公司下半年开发项目已定，其中四海工作室目前正在开发一款RPG+AGE游戏——《幻想西游记》，它取材于《西游记》，在原著中选取具有代表性的红孩儿、火焰山、白骨精、车迟国、真假猴王等情节构成迷宫的主要内容，其中穿插如黄风怪、无底洞、凤仙郡、盗天沙等分支任务，力求在忠于原著的基础上化繁为简，不给玩家以拖沓冗长的感觉。而开发《江湖》的岁月工作室则主打《三国志——英雄无敌》，这是一款战棋式回合制战略类游戏，以三国乱世为背景，类似于《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的战斗系统设定，分为三大关卡：伐董卓、群雄并起和逐鹿中原，尽可能展现出原汁原味的三国时代，由玩家去演绎一部虚拟的历史。另外，金智塔公司还将代理香港Gameone公司即将推出的《龙神》，并与港台合作开发《古龙群侠传》。

本刊记者

## 上海育碧将发行《生化危机Ⅰ》

继发行《生化危机Ⅱ》英文版后，上海育碧在今年7月底发行了该游戏的中文版。由于它的售价仅有38元，大多数玩家都认为是一个非常超值的选择，以致于游戏尚未正式上市，就已经引起了许多玩家的关注。与此同时，许多读者纷纷来电来信，询问《生化危机Ⅰ》的情况并希望能够玩到《生化危机Ⅰ》。为此，上海育碧与CAPCOM就《生化危机Ⅰ》进行了协商，最终CAPCOM决定正式授权上海育碧发行《生化危机Ⅰ》的英文版。目前，上海育碧正在继续与CAPCOM磋商，力争将《生化危机Ⅰ》的价格定在大家可以广泛接受的50元以下。

本刊记者

## 《生化危机II》克莱尔中文版上市

上海育碧表示，克莱尔的中文版已经正式制作完成，测试也接近尾声，除去生产上要花费的时间，

该版本在今年8月底就可以上市了。这张光盘和利昂警官一样，也赠送全彩色印刷的说明书和克莱尔的攻略。同时，与它配套的育碧资料盘早已完成，其中包括11个即将发行的游戏介绍。其中包括许多大家期待已久的大作，如《家园》、《狩魔猎人Ⅲ》、《魔法门Ⅶ》中文版、《七国演义Ⅱ》和《幻影特攻队》等的详细资料。由于这次的光盘首次采用了国际流行的互动式界面和新颖的嵌入式设计，无论是欣赏游戏的高精度图片、观看游戏动画还是安装使用演示版游戏都非常方便清楚。

本刊记者

## 繁体中文版《江湖》在台湾及香港地区隆重推出

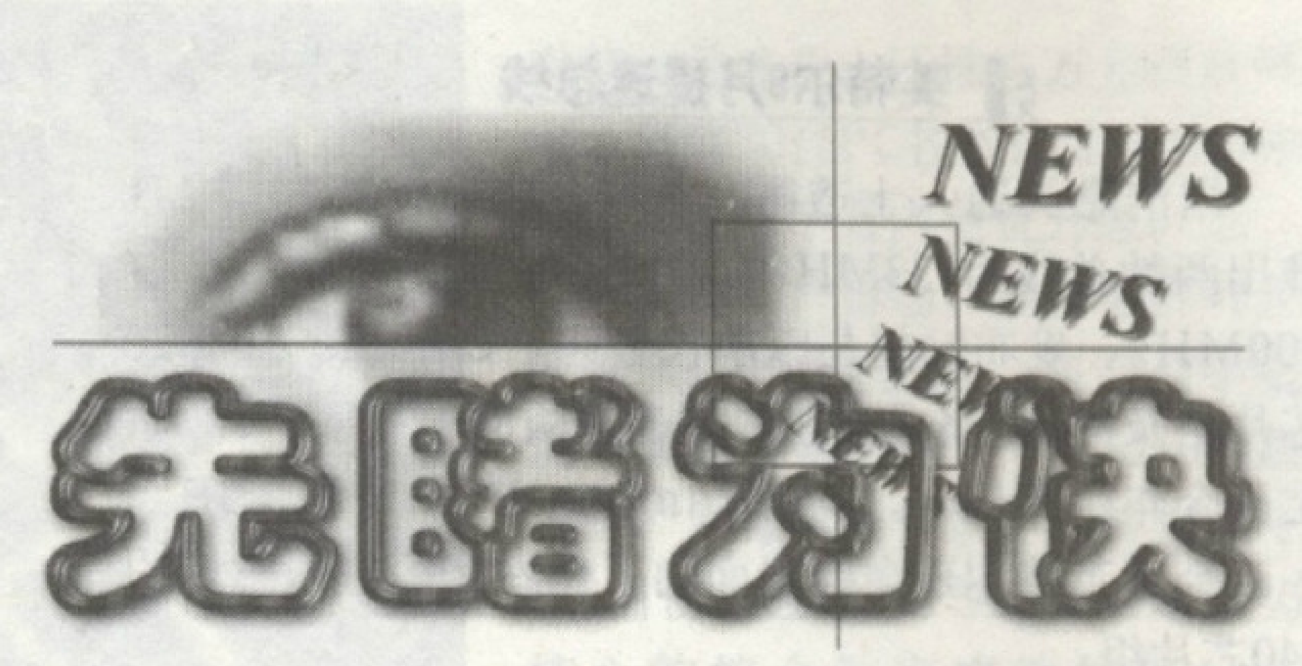
今年8月5日，《江湖》黄金版正式在台湾及香港地区隆重推出。首批上市12000套，市场反应热烈。此次由台湾华义国际公司代理的《江湖》黄金版，是金智塔面向港台地区的第一个产品。金智塔在总结了玩家对《江湖》的意见和建议后，对《江湖》做了大幅度的改进和调整，并决定年内在大陆推出《江湖》黄金版。金智塔公司的后续几个产品也将由华义国际公司操作在台湾上市，以期通过双方的努力，使更多更好的大陆游戏产品被更多的玩家认同。

本刊记者

## 大众软件 1999年7月软件零售排行榜

| 应用类 | 娱乐类 |
|---|---|
| 永久汉化2000 | 大富翁Ⅳ |
| WPS 2000家庭版 | 奥美黄金组合 |
| 瑞星99世纪版 | 破碎虚空 |
| 超级解霸5.5 | 生化危机（中文版） |
| KV300+ | 魔法门英雄无敌III（中文版） |
| 雅奇套装 | 盟军敢死队—使命召唤 |
| KILL98 | 极品飞车Ⅳ |
| 开天辟地背单词 | 魔法师传奇 |
| 开天辟地II | 便利商店 |
| 英语世纪行II | 银翼杀手（超白金中文版） |

| 综合类 | |
|---|---|
| 千典游戏龙之樱花飞舞 | 东方网神 |
| MP3音乐无限 | 软件（7） |
| PC收银站 | Linux 6.0+IE 5.0+朗道 5.0 |
| 大众软件配套光盘（7） | 欧美英文经典歌曲集 |
| 软件与光盘（7） | 英文世界名著1000部 |

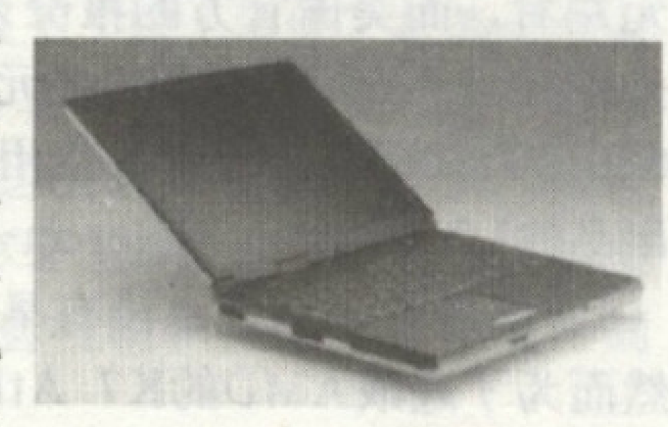



## ATI推出新一代图形加速卡

ATI公司发布最新图形加速芯片ATI Rage 128 Pro，内部集成170MHz的TMDS，可直接支持数字液晶平面显示器的输出；支持"各向异性过滤"，输出的画面品质进一步提高；芯片核心运行速度的提高，带来2D和3D性能的大幅度攀升，每秒可渲染800万个多边形。同时ATI亦发布了使用ATI Rage 128 Pro芯片的新型图形加速卡——Rage Fury Pro，配有32MB的SGRAM，300MHz的RAMDAC，有15针CRT显示器接口和20针数字显示器接口，使用AGP 4×/2×万用插口，具备硬件视频捕获功能和硬件DVD解压缩功能。在整体速度上，Rage Fury Pro比此前ATI最顶级的Rage Fury快大约50%，并支持微软DirectX 7.0中的纹理压缩标准，进一步提高纹理传输率。

本刊记者

## 华硕M8300/8200系列笔记本



华硕电脑继今年年初成功推出三个系列的全内置笔记本电脑之后，又于近日推出令人耳目一新的超轻薄笔记本电脑M8300/8200系列，它们的基本配置为PⅡ333或更高、64MB SDRAM内存、4GB硬盘（最大可达12G）、24倍速光驱（可升级为DVD）和56K V.90 Fax/Modem。其重量/尺寸规格为1.9kg/298.5×236×30mm，可以看出，M8300/8200的最大特点是轻、薄，但内部配置和一般的全内置机种相比，除了光软互换外其它应有尽有。与华硕独家研制的百变扩充匣（Port Dock）或转接座（Port Bar）搭配使用，可任意更换不同模块化设备如软驱、硬盘、CD-ROM、DVD-ROM等。Port Dock有自己独



立的电源输入和高品质立体声音箱，即使系统没有开机，Port Dock内置的CD-ROM也可作为CD播放机使用。

……………………………………………………本刊记者

## Savage4 Xtreme问世

S3最新最快的3D图形加速芯片Savage4 Xtreme于今年8月5日正式发布。该芯片的处理器和内存都可以在166MHz的频率下工作。3D Benchmark的测试表明，其运行性能比原先的Savage4快20%。基于此芯片的显卡主要瞄准的是100至130美元的低端市场。帝盟公司同步推出了使用Savage4 Xtreme的3D加速显卡Stealth Ⅲ S540 Xtreme AGP，带有32M显存，支持AGP 4×和DVD回放硬加速，最高分辨率可达1920×1440。在3D方面，它支持S3的纹理压缩等一系列高级性能。这款显卡将于今年9月上市，售价低于130美元。

……………………………………………………本刊记者

## 帝盟第二代Rio MP3 Player

帝盟（Diamond）计划于今年8月底正式推出第二代MP3随身听——Rio 500，并已在今年7月中旬接受预订。Rio 500与第一代Rio 300相比，无论是外形还是内在的配置都有了重大改进。首先它借鉴了iMAC电脑的设计，采用透明机身，目前有绿、灰、蓝三种颜色。在内部的配置上，Rio 500具有64MB内存，外加最高容量为32MB的存储卡，总共有96MB的容量，可存放长达两个小时的MP3音乐，是当前MP3 Player的最高规格。另外，Rio 500终于采用了USB作为与PC相连的手段，使MP3的下载速度比Rio 300提高了5倍。而为了保护MP3的合法版权，Rio 500还支持"安全数码音乐"技术（SDMI，Secure Digital Music Initiative）以防止MP3的盗版。Rio 500的报价为269.95美元。

……………………………………………………北京　赵效民

## 三星公司推出采用16.5英寸LCD显示屏的笔记本电脑

目前的笔记本电脑所使用的LCD显示屏，最大尺寸是15英寸，但韩国的三星公司（SAMSUNG）最近则发布了采用16.5英寸LCD显示屏的超薄笔记本电脑。这个16.5英寸LCD显示屏的最高分辨率可达1280×1024，显示区域大于现有的任何一款17英寸CRT显示器，开创了新的纪录。不过三星公司现在只制成样品，由于技术与成本的原因，预计要到明年年初才会大量生产这种笔记本电脑，因此还无法确定它的硬件配置。

……………………………………………………北京　赵效民

## 微软准备推出两款新的操作系统

第一个出场的就是计划在明年年初上市的代号为Millenium的操作系统，与Windows 98相比，它将在数字式媒体、家庭网络、Internet和易用性四大方面取得较大进步，所支持的硬件也更为丰富。在其之后，就是代号为海王星（Neptune）的操作系统。为了提高系统的稳定性，海王星将以Windows NT的内核为基础，全面剔除16位代码。按照微软的设计，海王星的主要特色就是能帮助用户自动设置网络的种种参数并自行调校，大大减轻用户的工作量。而且在出现故障时，海王星也将努力自我恢复，即使不能恢复也会用通俗的语句准确告诉用户错误所在，而不是罗列一堆大多数人看不懂的数据。据悉，海王星届时将分为家用与商用两大版本，由此可见它才有可能是Windows NT与Windows 9x的最终结合。今年7月，微软已在内部发行了海王星第一测试版，预计到明年夏季进入全面测试阶段，到2001年的4月，海王星的商用版将正式上市。

……………………………………………………北京　赵效民

## 复读博士

近日，北京目标软件公司在电脑上实现了复读功能，开发成功我国第一个复读软件——"复读博士"，并于今年8月22日在全国正式上市。借助电脑强大的处理功能和海量的存储空间，"复读博士"在功能上大大超过普通复读机，具有复读时间长、屏幕显示声音波形、多种复读模式、自动断句、轻松更换喜欢的界面等特点，它的零售价为68元，仅为复读机的1/4。生产此软件的目标软件公司成立于1995年，是一家专门从事高品质电脑游戏和多媒体软件开发的企业实体，代表作电脑游戏《铁甲风暴》、幼教软件《恬恬和小旋》等均获成功。

……………………………………………………本刊记者

## 汉王"小画童"

"小画童"是汉王公司为3至12岁的少年儿童推出的电脑教育产品，由具有几十年丰富美术教学经验的高级教师指导编辑，界面设计生动新颖，功能丰富，学习使用方便，全程的语音导航引导儿童进入一个美学的新天地。"小画童"的软件部分采集设计了300多幅样图，包括人物、卡通、动物、植物，画面生动，色彩艳丽，专供儿童学习欣赏。为了提高儿童

对色彩的敏感度，该软件还设计了填色功能，提供12种基本色，还可通过调色板添加色彩，体验新颜色的生成过程。“小画童”提供了5种具有代表性的笔：蜡笔、水彩笔、铅笔、钢笔和油画棒，并具有相册功能，使用者可将自己的作品分门别类收藏。同时，汉王“小画童”免费附赠的“金山画王笔”更使其锦上添花。

……………………………………………………本刊记者

## 蒙恬笔V7.5

蒙恬科技最近又推出了手写输入的新产品——蒙恬笔V7.5全新版本，新增了蒙恬朗读机和认识王总管两个工具软件。此外，它最大的改进是在使用界面上的更新，采用了独创的气泡式界面，使用起来更加得心应手。“气泡式界面”是蒙恬科技在其原有的窗口式界面和隐藏式界面的基础上，融合二者优点开发的新使用界面。它没有窗口式界面的手写编辑窗，不会遮挡屏幕画面；也没有隐藏式界面的灰色编辑区，能够在光标任何位置修改编辑文件。蒙恬朗读机是在原有发音软件的基础上新增的语音教学工具，是快速校对文稿和发音教学的最佳帮助工具。认识王总管使蒙恬笔在手写辨识的基础上，具备了中英文光学辨识功能，可搭配任何应用软件使用，进行文字扫描及影像输入。

……………………………………………………本刊记者

## 经历

由The Whole Experience公司设计，即将推出的《经历》（Experience）是一款第一人称视角的RPG游戏。它采用The Whole Experience自己开发的WXP程序引擎，全面支持3D加速，画面效果可媲美Quake 2。游戏中，玩家扮演一个名为All的异形，由于你的种族中有一些不怀好意的分子准备挑拨离间以从中渔利，因此你要揭穿他们的阴谋。游戏的场景大部分在室外，除了必不可少的战斗之外，游戏还为玩家准备了不少的迷题。《经历》有一个崭新的设计，那就是All在游戏中会逐渐成长，并随之具备更多的本领，这就好象升级一样。在游戏中，你可以驾驶各种车辆，还可以骑在其他生物的身上作战，当然武器也是多种多样，这在同类游戏中是一个不小的突破。

……………………………………………………北京　赵效民

## 哈米吉多顿之刀

《哈米吉多顿之刀》（AB，Armageddon'S Blade）是New World Computing设计，3DO即将推出的《魔法门英雄无敌Ⅲ》（Heroes of Might and Magic Ⅲ）的最新资料片，它以《魔法门Ⅶ》的故事与人物角色为背景，加入了新的英雄人物与城镇。AB提供了全新的任务编辑器，让各位亲自设计或从Internet上下载充满任务故事的战役，令游戏的可玩性大大提高。在新加入的人物中，King Kleegan是最为引人注意的，由他设计的终极武器——哈米吉多顿之刀就是本游戏的重点。虽然Erathia的皇后Catherine会引发政变，希望将King Kleegan赶下台，但遭惨败。新加入的城镇为Elemental Conflux，那里有26个战役地图，10个连线作战场景以及林林总总的怪物与生物。另外，玩家还可以沿用《魔法门Ⅶ》中的七级英雄在这个游戏中继续驰骋。

……………………………………………………北京　赵效民

## 孤胆枪手2

当年由Shiny Entertainment设计的《孤胆枪手》（MDK）曾经获得玩家们的普遍好评，新的MDK2即将登场，但设计公司已改为BioWare。在新的一集里，故事的主角除了Kurl Hactic之外又增加了两个，分别是新的机器狗Max和Doctor Fluke Hawkns，其中后者拥有强大的远程狙击能力，继续发扬上一集中非常叫座的特点。MDK2采用BioWare自己开发的Omen程序引擎，3D效果相当出色，其主要特点是光影与物理效果十分逼真并变化多端，配合最新的3D音效技术，使玩家很容易体验到一种真实感。游戏的分辨率为640×480至1600×1200，颜色深度最高可达32位（至少16位）。在AI方面，由于MDK2不支持联网对战，因此它继承了上一代的优点并作了大量改进，会让玩家感到对付起来绝不轻松。

……………………………………………………北京　赵效民

## 文明II——时间的考验

Hasbro Interactive日前宣布推出经典的《文明》系列的新作《文明Ⅱ——时间的考验》。游戏允许玩家在地面上建立强大的帝国，然后向新世界发展，继续漫长的史诗般的未知旅程。游戏在保留了传统的操作之外，新增添了两个科幻小说及幻想中的全新世界，以及独特的地形、图形画面和技术树来表现人类文明的发展。在游戏中，所有年龄段的玩家都可以贯穿历史创建自己的文化和社会。玩家可以选择三种史诗游戏方式，其中包含了十个令人兴奋的世界，所有这些世界都由改进后的图形和动画来表现。玩家将不会只局限在地球，在幻想的空间里，玩家可以统治各种有趣的种族，例如妖精、龙以及外星生物等。游戏中的地形、建筑和奇迹也都做了全面改进。

……………………………………………………本刊记者




## 新天地权威游戏攻略丛书再添新成员

继去年年末推出广受好评的《银翼杀手权威攻略指南》之后，新天地互动多媒体为“新天地权威游戏攻略丛书”再添三位新成员，它们分别是《魔法门英雄无敌Ⅲ权威攻略指南》、《盟军敢死队权威攻略指南》和《沙丘2000权威攻略指南》。新天地推出的“权威游戏攻略丛书”系列的全部资料均由游戏的制作小组提供，其中《魔法门》图文并茂地展示了极为详尽的物品、资源、宝物列表，仔细解说每个种族可以生产的生物类型，全书共360页，54万字，收录各种珍贵图片400余张；《盟军敢死队》则全面剖析了所有任务流程，传授指挥六名敢死队员最资深的实战经验。书中包括精确至极的任务地图，没有任何疏漏；《沙丘2000》全面剖析了三大家族的所有任务流程，以及单人和多人游戏战术和成功建设的技巧，另有颇具深度的资源管理策略。




零售价：35/38元

## WPS 2000家庭版

WPS 2000家庭版具有专业版80%的功能，全面兼容Word、WPS、CCED等文件格式，并提供模拟Word 97和DOS下WPS的操作界面。同一界面下集成5大功能，轻松实现网上交流。它可提供文字处理、电子表格、多媒体演示制作、图文排版、图像处理、发送电子邮件、统计图、公式、内码转换、图文符号、稿纸、汉语拼音、国际音标等数百种强大功能。专为家庭使用设计了贴心功能，具有通讯录、密码日记、家庭帐簿、股票走势、浪漫信纸、自制棋谱、图库宝藏和动画明信片等特色。随盘提供WPS 2000多媒体学习软件，全程语音提示，即学即用，让您成为WPS 2000应用高手。




零售价：98元

## 一步一步学Photoshop 5.0

多少年来，Photoshop一直统治着图像编辑和高质量彩色桌面印刷系统的世界，它已成为高质量彩色桌面印刷系统、动画制作、网页制作、数字摄影等数字图像处理的可靠保证。本光盘作者通过切身的体会，从7个方面一步一步地向您介绍了Photoshop 5.0的全部功能。光盘分为初识Photoshop 5.0、Photoshop 5.0基础、图层处理篇、屏蔽与通道篇、路径处理篇、过滤器篇和新增功能篇，结合丰富详尽的实例讲解，使您能够即学即用，轻松掌握Photoshop 5.0，尽情遨游于绚丽多彩的数字图像世界。



零售价：48元

## Internet宝典2000

《Internet宝典2000》是牛津剑桥多媒体推出的又一网络学习力作，是权威的Internet学习光盘。它运用最新的多媒体技术，通过“上网做什么”、“如何上网”、“认识Internet”、“精通Internet”、“字典”、“畅游网络”、“工具宝库”、“网络技术前沿”8大部分，全面详尽地展示了Internet的全貌，使你迅速成为一名网络高手。它运用最新的多媒体压缩技术，将大量内容集成在一张光盘中，实为物超所值；以图形化界面出现的“操作指南”使你轻易上手；在光盘中的虚拟网络世界里，你可以浏览百余个精英级站点。光盘还免费赠送20个常用工具的最新版本，包括WinZip、CuteFTP、Acrobat Reader等。




零售价：97元

## 自由与荣耀

“自由我毕生之梦想，荣耀我生命之全部”。在这个游戏中，你就是人们引以为豪的地球之子，永不屈服的泪水，在不惧流尽鲜血的仰天长啸中尽情挥洒！56幅全三维地图，每一次都有截然不同之感受；20关风格各异的任务；缭绕的雾气、淋漓的雨，还有纷飞的雪；飞机的轰鸣、炸弹爆炸、坦克隆隆，导弹从头上擦过，核弹闪出耀眼的光芒；自由视角、跟踪视角、俯视视角和单位内部视角自由切换；支持局域网4人对战和互联网对战……

零售价：85元




网络这种崭新的传播交流方式的兴起引发了许多新兴事物，网络聊天就是其中一例。

一般对于网络聊天的界定是在聊天室范围以内，随着ICQ一类功能软件的出现，网络聊天的界定也随着工具的不同发生了一些变化，但是其通过网络交流的性质还是不变的，最关键的是这种有自己特定性质的网络交流，与传统交流有着不同的含义。

## 为网络聊天定性

网络聊天可以算是一种改变了交流方式的人与人之间的交流，按照信息学的术语来说可以将其视为一种传播，这种信息交流传播的方式可以说是传统交流方式的网络版本。由于其具有网络上的默认特性，使得网络聊天在原有信息传播交流的基础上平添了网络化的因素。可以说网上聊天实际上是借助网络这一特殊媒介进行的人际交流。而与其他书面交流方式相比，网上聊天没有延时，是交互的、实时的。

从网络聊天的形式来说大体可以分为站点型和工具型。

所谓的站点型就是在网上聊天是通过登录专门的聊天站点，加入某个聊天室，与这个聊天室中的在线人聊天。这种登录站点的聊天方式是网络聊天最基本的方式，是从最早的BBS聊天室派生出来的。这类网络聊天也是网上用户最广、使用最普遍的一种聊天方式。由于基于web页面，所以可以很容易被上网者接受使用；而工具型聊天则是在ICQ类网络寻呼软件兴起之后，借助联络工具上的信息输入显示功能进行交流。与前面不同的是这种方式需要一定的网络使用能力，所以使用者往往是具备一定网龄的冲浪高手。由于工具类聊天可以有选择地规定聊天的人，所以经常用于熟悉的朋友之间交流意见，或者开小型的网络会议。

## “复杂”的聊天室

说一个社会很复杂，相信大家都会赞同。而聊天室中的复杂更是被号称了解网络的先生们侃上了天。其实就目前国内的网络聊天相对来说还是很单纯的，并不像大家所想象的那么复杂。

很多人往往认为网络聊天就是一场假面舞会，可以在网上以另一个面目展现自己。的确，网络聊天中大家相互不能见面，以假身份示人是非常容易

的事。但是在现实社会中这种现象还少吗，尽管很难掩饰自己在社会生活中的身份，但是又有几个人是完完全全地真真实实表现自己呢。在现实社会，又怎能强求生活在这样的社会中的人在网络中百分之百地还原本色呢。

在网络中的聊天往往目的性不是很强，其中很大程度上是表现欲在起作用。当大家聊得不可开交时，你却被晒在了一旁，这时你会非常希望与大家交流，不想只充当计数器中的一个数字，所以各种言行都会出现。在一个可以支持多人共同参与的聊天室中，任何人都可以随时加入，此时只是会告诉大家你来了，而当你离开时又会告诉你走了，所以参与聊天的人总是在变化的，而且人们之间的相互关系也会随着交流的趋向发生变化。所以说使用最为广泛的站点型网络聊天是一个大的场院，每个人都可以以自己愿意的身份与参加聊天的其他人进行对话。在这种聊天体系中只是一种平等的交流场所，人与人之间可以无话不说，也可以海阔天空。但是由于人们谈话的内容与观点时常发生变化，加之聊天的人们之间的亲密关系也会因为情绪以及其他很多因素而时松时紧，所以经常是几个小时过去，参与聊天的人换了一轮又一轮，很难产生连续性，讨论了半天却效率很低。加之由于人们一般对自己的交流对象缺乏必要的了解，参与交流的目的性不是十分明确，最终就成为你一言我一语的茶馆。

所以说，网络聊天的意义还要看上网聊天者来聊天的最初目的是什么。网络聊天可以了解一些奇人轶事，可以通过其他聊天者获取信息，还可以达到免费心理治疗的作用。对于某些聊天者来说网络聊天也许只是一个消磨时间的过程，但是在毫无拘束说话的网络聊天中可以获取除了不确定信息外的放松。

## 聊天心理

由于网络具有交流方式的特殊性，参与网络聊天的人们可以以隐匿的身份参与交流，此时人们的心理与行为的表现与在现实社会中日常生活的表现会有很大不同。在网络聊天的时候，很大程度上虚荣心在起着非常微妙的作用，所以在网络聊天中一个人最基本的表现都是这个人最本质的行为，也可以说在网络聊天中每个人都会或多或少去掉自己现实中的伪装，在网络世界中表现一个自由自在的自己。而许多人视这种身份在网络上的改变为不良，其实每个人在网上的所作所为都是他在现实生活中表现的缩影。

目前我们的聊天室中大聊特聊的无非就是与计算机本身或是与异性有关的事情。这主要是目前我们的网络人口以及网络人群分布的原因。据CNNIC 1999年7月最新发布的报告，目前中国网络用户中85 %以上具大专以上文化程度，而这些人对于计算机的了解要远远超出其他的计算机用户。这也就决定了他们在网上聊天的主要内容。另外，目前上网人口中70%的人为月收入2000元以下，这也决定某些人对于消费、社会产生逆反心理，所以在网络聊天中听到粗话或是遇到忌世厌俗的逆反人士也不为奇怪。

如果对网上聊天过程中的心理及表现进行研究，可以更好地认识人们在现实世界中的感受与压力，这也有助于有关方面采取措施来改善现实世界。关注人们的物质以及精神上的需求，才能更深刻地理解人们在聊天室中的种种行为表现的心理原因。

## 理解网络聊天

对于网络聊天目前的看法有很多。没有上网的人大都依照媒体宣传的思路，认为网络聊天中会遇到许多匿名聊天者的欺骗，自然是敬而远之。而已经上网的人不论网龄长短，不论上网条件如何，自然而然地分成两类，一类认为参与网络聊天就是在浪费时间，另一类则认为参与网络聊天是在网络社会的交际活动，是认识更多网友的机会。对于这些看法其实应该顺其自然，因人而异。更应该澄清的是，我们的网络聊天还是很纯洁的，参与聊天的人并没有什么恶意，所以说网络聊天是一个目的简单的网络交际所。

**后记**

在写了三期“我们的网络”后，我越来越感到限制网络发展的因素无处不在，之所以选择《大众软件》刊登这些看法，除了感情深厚外，更是因为我希望更多的普通计算机用户来关注网络，至少期望能有更多的人来参与网络生活，也希望关注网络的读者们提出自己的看法，我的E-mail: shjbox@163.net。

# 升级新概念




北京 X

## 一、前言

现在提起新加坡的创新未来科技有限公司（Creative Technology，Ltd.），广大玩家可谓是如雷贯耳，无人不知，无人不晓。而区区十几年前，当创新公司刚刚成立的时候，又有谁知道它的名字呢？不过正是当年那家不起眼的小公司，为了“让电脑发出声音”的理想而不懈努力，又得益于个人电脑性能突飞猛进发展的机遇，终于开创出多媒体PC的一片崭新天地，其自身的产品线也发展为包括声卡、显示卡、Modem、光驱、多媒体音箱、游戏周边设备等在内的，几乎涵盖了电脑多媒体领域全部内容的庞大阵容，创新公司也终于成为世界电脑多媒体领域的龙头老大，发挥着举足轻重的作用。

在电脑音频领域，自Sound Blaster 16开始，创新公司的声霸卡系列产品就成为该领域事实上的标准，得到了广大软件厂商的一致支持，SB AWE 32、SB AWE 64 Gold/Value均是电脑高品质声音的象征，倍受玩家们的推崇和向往。1998年8月，创新公司推出自己第一块完全符合PCI 2.1规范的PCI声卡——Sound Blaster Live!，以完全崭新的EMU10K1可编程声音处理芯片和环境音效EAX 1.0带来了更为逼真纯净的三维声音体验，成为创新公司声卡发展史上的里程碑。为了下文更好地了解Live! Ware，我们先来看看Sound Blaster Live! 的特点：

● **强大的声音处理引擎**

EMU10K1音频处理器可以在32位/192dB动态范围/48kHz采样频率的条件下处理信号，8点插值处理将噪音/失真减至不可听级别，使声音更平滑，并可即时改善任何音源的声音素质。在它的支持下，你可以获得各种实时效果，例如回声、飘荡、变调、自动哇音以及混响等。

● **EAX环境音效**

创新公司的子公司E-mu公司研制出一种可以在3D空间精确地放置音频器件的方法，计算所有的音频反映并映射它。通过这种方法，你可以体验到听觉空间的深度和临场感，还可以为你的游戏和应用预设不同的环境，如大厅、山洞、水下等等。

● **Creative 多音箱环绕（CMSS）**

声卡本身可支持2到4个模拟音箱，在数字子卡的配合下可以支持多至8个音箱。使用专业品质的位移和混音，独立的多重声音就可以移动并任意放置在聆听者的周围，营造出身临其境的感觉。

● **数字I/O音频扩展卡**

捆绑提供的子卡提供了数字S/PDIF I/O并通过MIDI DIN连接端子提供MIDI I/O通路，这是只在昂贵的专业音频系统中才提供的功能。一只数字DIN连接端子在将来可提供多至8只数字音箱的连接。

● **256复音音乐合成**

使用主内存你可以任选2MB、4MB或者8MB的SoundFont专业质量的声音样本库，来进行音乐的再创作。

## 二、升级新概念

长久以来，升级一直都是玩家们的一个梦魇，你不得不一次又一次地从本已羞涩的囊中掏出一把把的银子，来换取有限的性能提升。现在这一切似乎有了改变，随着Sound Blaster Live! 的发布，创新公司宣称依靠EMU10K1强大的可编程能力，购买Sound Blaster Live! 的用户不必再像以往那样不停地升级

硬件，而只需及时从创新公司的主页上免费下载新的驱动程序——Live! Ware，或花费很少的代价购买相应光盘，即可享受到升级的快乐。Live! Ware方案不断提供新的功能和增强效果，因此用户总可以保证拥有最新技术，延长声霸卡的寿命。创新公司果然没有食言，1999年5月，他们推出了Sound Blaster Live! 的第一次升级方案——Live! Ware 2.0。利用软件来对硬件进行升级，这在众多硬件厂商中可以说是前所未有的，而这一切的基础就是可编程的音频处理芯片EMU10K1。

## 三、Live! Ware 2.0的新特性

这次我拿到的是Live! Ware 2.0的中文完整版光盘，573M的内容中除了SB Live! 的驱动程序外，还附送了一些应用程序和游戏Demo，如Vienna SF Studio、SoundFont Showcase、Soft Karaoke以及《神话Ⅱ》和《异形生死斗》的Demo。安装Live! Ware 2.0时提示需要删除原来版本的驱动程序，为了真正体验软件升级的效果，我选择了“删除”，安装过程很顺利，下面就向大家简要介绍一下安装Live! Ware 2.0后的变化。

### 1.Creative程序组

如图所示，程序组中增添了Product Registration（用户注册）、SoundFont Showcase（声音字体展示厨）、

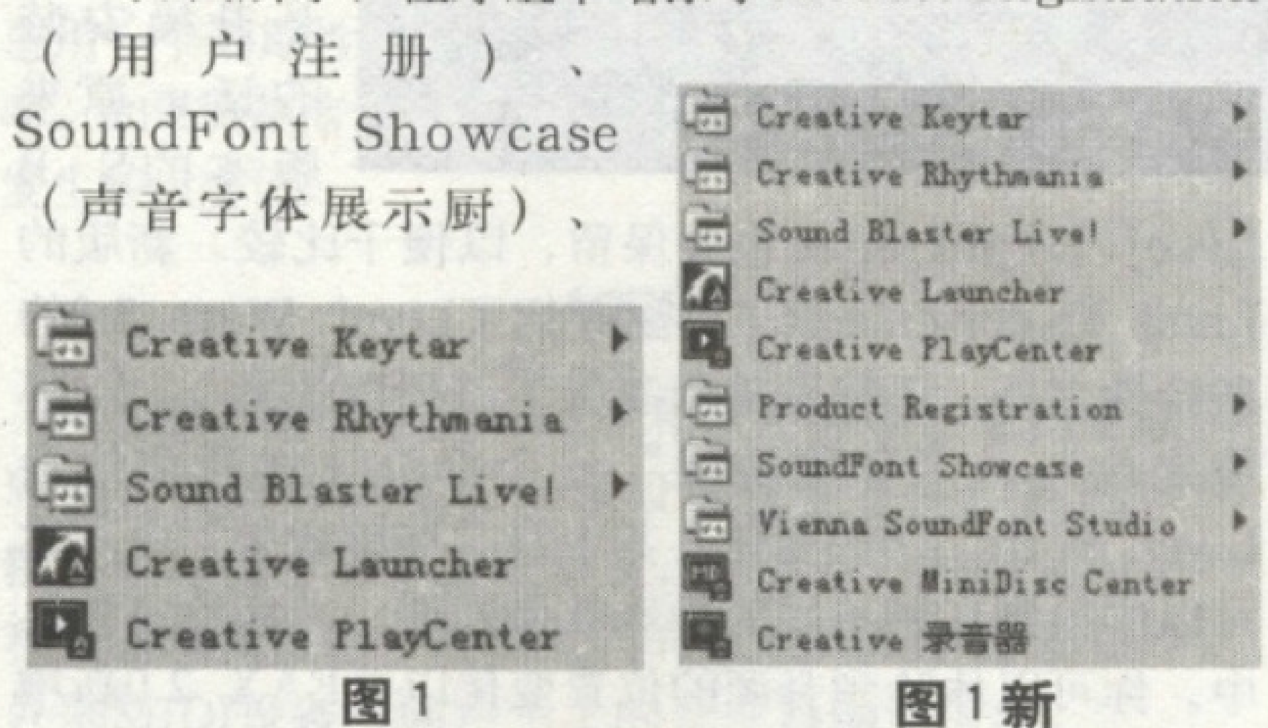



图1　　图1新

Vienna SoundFont Studio（维也纳声音字体录音室）、Creative MiniDisc Center（创新MD中心）和Creative 录音器，其中SoundFont Showcase是用来展示创新的发展商制作的各种SoundFont的；Vienna SoundFont Studio是个支持SoundFont 2.0格式的SoundFont编辑器，它能让你准确迅速地创建、编辑和回放各种声音——包括音乐和特殊音响效果；Creative MiniDisc Center可让你通过数字或光纤子卡与MD连接，组织录制歌曲；Creative 录音器是一个用来取代Windows录音机的小程序，增添了一些很实用的小功能，效果很不错。

### 2.Creative Launcher

新的Creative Launcher增加了一些程序如录音器、MiniDisc Center、Wave Studio等，其最主要的

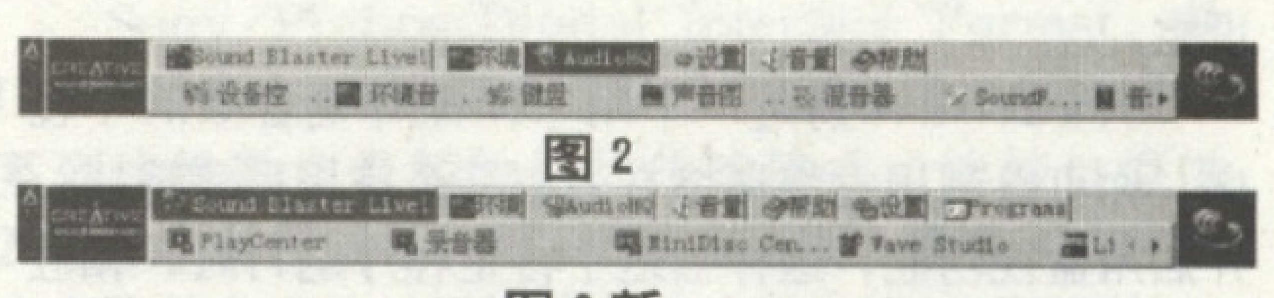


图2

图2新

变化在于把原来的“环境”页增强为现在的“选择音箱配置”、“我要……”、“以……”、“使用……”等几项，方便了只想简单使用这块声卡的用户。例如你可以在“选择音箱配置”中选择4音箱，在“我要……”中选择Play Game（玩游戏），在“以……”中选择Quake 2，这样当你进入游戏后，相应的环境预设便立刻生效，大大简化了原来版本的繁琐设定。

### 3.AudioHQ

从图中大家可以注意到在SB Live! 的主控程序组中发生了一些变化：原来的混音器被新的“Mixer”所取代，另外还新添了一个名叫AudioEA的小程序。

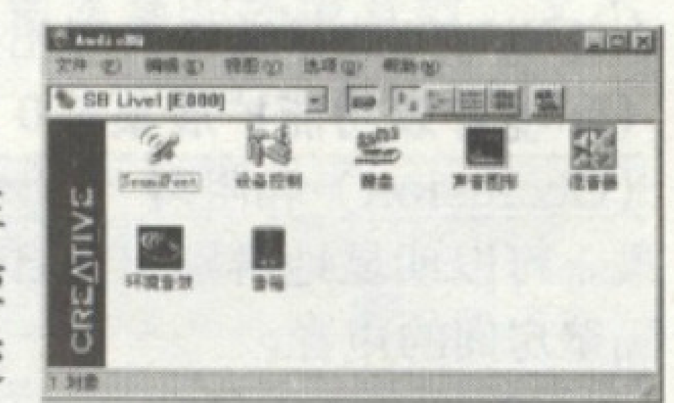


图3

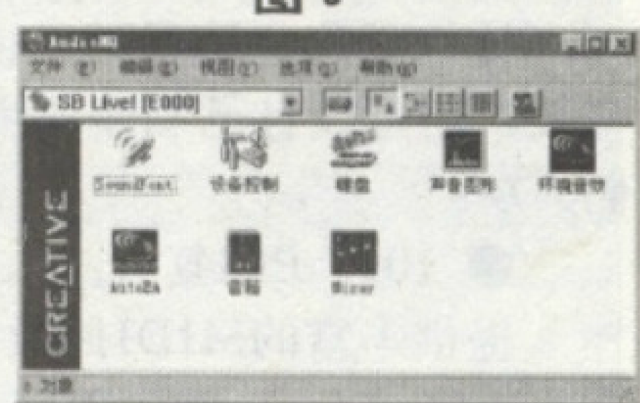


图3新

在这次发布的Live! Ware 2.0中创新公司重新设计了混音器（如图4，图4新），由原来Windows风格的干巴巴的界面变为现在的金属味十足的“前卫”界面，功能也增强了很多。在此你可以选择超级环境预置，也可以对当前的环境、音箱、CMSS（创新多音箱环绕）分别做出设定，当然还可以对各个音源以及录音的音量和静音进行设定。在中部窗口右侧，你可以拖动各个音源的位置以配合你的主观听觉达到最佳效果，在下部窗口右侧可以控制左右

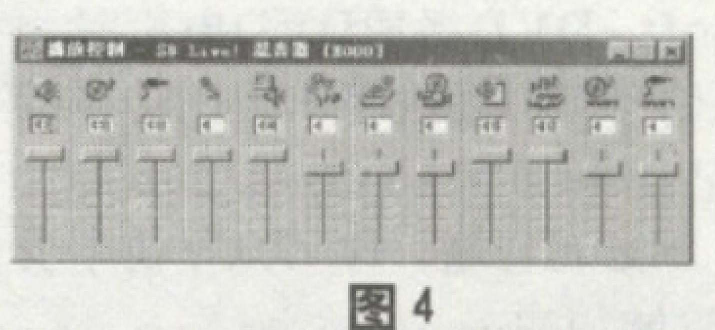
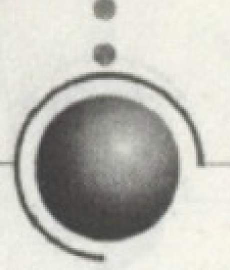


图4

图4新





声道和前后音箱的平衡。你可以从外部引入预设值，也可以将自己设定好的效果保存，以备以后调用。实际上在这个名为"Surround Mixer"的增强混音器中，你几乎可以对SB Live! 的各个方面进行设定。

AudioEA则是一个用于匹配环境音效的小程序，你可以利用它将环境音效与某个应用程序链接，并启用监视功能，这样当这个特定程序运行时，相应的环境音效即可自动加载了。

#### 4.Live! Ware 2.0的其它新增特性

自Live! Ware方案推出以来，Live! Ware 2.0是第一个包括所有Live! Ware更新程序的完整集合。它的其它新增特性包括：

● 32位硬件加速3D音频通道

Live! Ware 2.0使游戏中声音的细微之处也可淋漓尽致地表现出来。EAX2.0（环境音效功能扩展集2.0）提供的隔离（Occlusion）和阻碍（Obstruction）效果，可以明显地辨别出来自障碍物后面和隔壁房间的声音。

● 80种环境预设

让你玩传统游戏时，也可感受到环境音效。还可以自己制作环境效果，与朋友们共享。

● 1024 PCI复音

提供丰富的MIDI回放。不过不知软件厂商是否会专为SB Live! 制作用到这么多复音的MIDI，否则在日常应用中如果不是用来创作音乐的话，SB Live! 就没有用武之地了。

● AC-3数码通过功能

使用Creative Soft-DVD播放DVD电影时，Dolby AC-3数字编码信号可以通过子卡直接传送到AC-3解码器中去，配合Cambridge DeskTop Theater 5.1 DTT2500 Digital音箱，你可以尽情享受AC-3杜比数字音频的震撼和冲击。

（Live! Ware 2.0的详细特性参见附表）

## 四、Live! Ware 2.1

创新公司在发布了Live! Ware 2.0之后不久，又根据各方面的反映和使用中发生的问题，推出Live! Ware 2.1，修正了2.0版本中的一些不足之处，主要有：

● 改善了Unreal环境音效特别版中razorjack武器的声音质量；

● 改善了CMSS（创新多音箱环绕）模式打开时，后部音箱声音失真的问题；

● 改善了半条命的帧率问题；

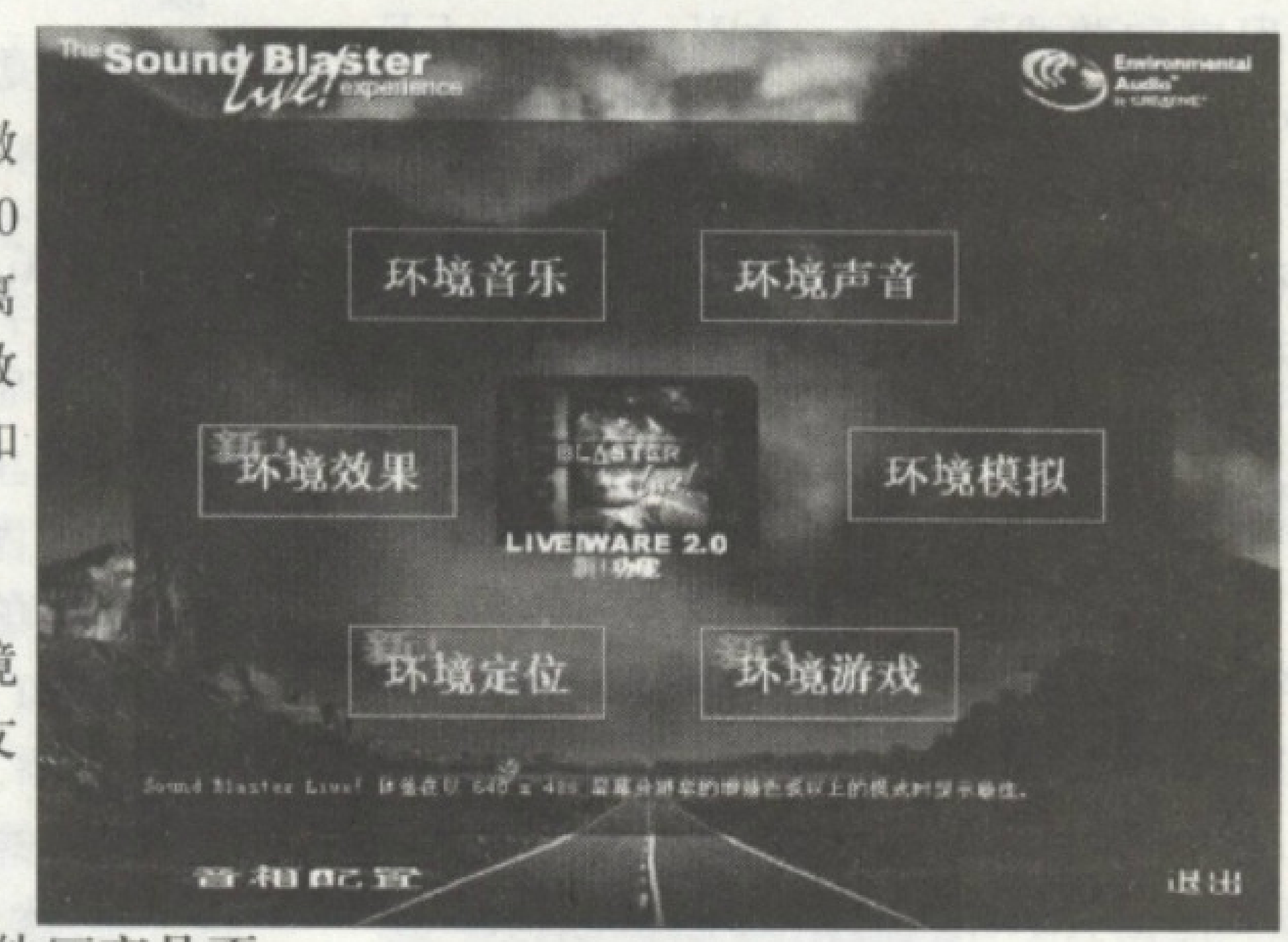
● 修正了Winamp 2.10版本在NT 4.0下不能正常工作的错误；

● 更新了Surround Mixer混音器中不正确的游戏环境预设；

●修正了一些游戏中音量控制滑块工作不正常的错误。

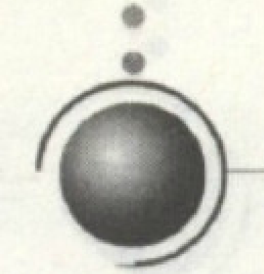
## 五、Live! Experience

如果你是SB Live! 的新用户，千万不要错过Live! Ware 2.0的Live! Experience，它会让你对Live! Ware 2.0的全新特性以及SB Live! 声卡的强大功能有切身的体验。




Live! Experience位于"开始"—"程序"—"Creative"—"Sound Blaster Live!"下，如果你是升级安装的话，原来版本的SB Live! Experience也会保留，以便于比较。新版的Live! Experience除了详细介绍了Live! Ware 2.0的新特性之外，还特别重新制作了"环境效果"、"环境定位"、"环境游戏"三个部分让你亲身体会Live! Ware 2.0的变化。其中在"环境效果"中，你可以体验到10种不同的特殊效果处理；"环境定位"中，你可以体验到音源的位置变化以及EAX 2.0新增的声音屏障和隔离的效果；"环境游戏"提供了《神偷》、《Unreal》和《星际争霸》3个不同类型的游戏片断，你可以体会到在不同的环境下，经过SB Live! 处理的音效有什么不同。

另外在Live! Experience中最最不能错过的就是"环境音乐"中"SoundFont播放器"下的"非洲"和"Bloodwar"两首曲子，它们把SB Live! 的能力和SoundFont的优势发挥得淋漓尽致，简直让人不敢相信这就是MIDI。电脑音乐能够回放到这样的程度，我想就算是最挑剔的音乐发烧友也会点头称赞的吧？



## 六、名词表

### SoundFont

一种数据格式，定义计算机通过波表合成创建音符或音响效果所需的信息。它包括从声音源获取的数字声音样本以及对硬件（波表合成器）如何播放这些样本的指令。SoundFont通常称作SoundFont库或与SoundFont兼容的音色库。每个SoundFont库可包含一个或多个MIDI音色库，但是一般只使用一个MIDI音色库。SoundFont库以SoundFont文件的形式保存在硬盘中，并被装入音频卡以进行回放。

### 波表合成

波表合成（以前称为波形样本合成）用录制的声音样本，而不是通过控制正弦波来合成声音。数字取样系统数字化存储高质量的样本，并按要求进行播放，从而产生比FM合成更丰富、更逼真的音响效果。要从采样声音合成音乐乐器，就需要懂得:要存储哪些样本、如何存储它们，更重要的是，如何数字化控制或调制它们以产生逼真的音响。这种采样声音的调制是波表合成的本质。

### 调频（FM）合成

直到不久以前，主要的声卡制造厂家还是采用调频（FM）合成来支持MIDI回放。FM合成通过对简单正弦波的线性控制来模仿音乐乐器、鼓和特殊效果。它的技术是用一个周期性信号（调制器）来调制另一个信号的频率。如果调制信号处于可听范围，被调制信号的音色就会发生较大变化。

### MIDI

MIDI是一个国际硬件和软件标准。它指定硬件界面，允许你将电子音乐设备接至不同厂商的计算机。它还指定一个通讯协定，用以从一种设备向另一种设备传输数据。使用适当的软件MIDI音序器程序，外部MIDI设备可向声卡上的合成器输送信息。

### 环境音效

环境音效是Creative最新的音频技术，它是个人计算机行业的首个能再现游戏、音乐和其它音频应用程序中的真实世界和互动式音频体验的系统。它能够真正地模拟环境，具有卓越的声音效果，并考虑到房间大小、声学属性、混响、回声以及许多其它因素，从而产生真实世界的音响效果。

### AC-3

杜比实验室研究开发的数字音频编码方式，可以独立全频带地回放5声道立体声外加一个独立的超重低音声道，这样可以使听音体验的临场感和逼真程度大大加强。

### SPDIF

Sony/Philips Digital Interface Format。是IEC批准的标准化双通道数字音频接口，包含了一系列线性数字音频数据的传输格式。此接口提供20位数字音频信号，120dB动态范围，避免了高频数字电路的电磁场对模拟信号造成的干扰。SPDIF接口通常作为DAT、CD播放机、MD和高级声卡的接口。

在本文截稿时，创新公司又研制出一种新的光纤子卡，与简版的Sound Blaster Live! Value配合使用，可以大大增强Value的扩展性。因此创新公司推荐用户优先购买低价的Live! Value，以后功能需要扩展时再搭配光纤子卡使用，这样既可以用较低的代价享受到逼真的环境音效，又不影响声卡今后的扩展性，实为两全其美的选择。

| 升级特性比较 | 原版本 | Live! Ware 2.0 |
|---|---|---|
| 游戏 | | |
| 3D音频引擎 | 有 | 增强 |
| 环境音效扩展支持 | 1.0 | 2.0 |
| 3D音效升降 | 无 | 有 |
| 硬件加速3D音频通道 | 8 | 32 |
| 支持隔离/阻碍效果 | 否 | 是 |
| 传统游戏的环境音效预设数目 | 50 | 80 |
| 内容创作 | | |
| SPDIF录音 | 有* | 增强* |
| MiniDisc Center | 无 | 有* |
| Creative Recorder | 无 | 有 |
| 特殊效果试用 | 无 | 有 |
| 音乐 | | |
| PCI复音 | 256 | 1024 |
| MIDI乐器数目 | 128 | >1000* |
| Vienna SoundFont Studio | 无 | 有* |
| 可编程特殊效果（在环境音效控制面板内） | 9 | 10 |
| 娱乐 | | |
| Creative PlayCenter | 有 | 增强 |
| Creative PlayCenter支持MP3回放 | 否 | 是 |
| Creative PlayCenter支持SoundFont | 否 | 是 |
| 扩展性 | | |
| Live! Surround（连接家庭影院） | 否 | 可 |
| 自动配置（超级环境设置） | 有 | 无 |
| 导入/导出预设环境（在Creative Launcher中） | 否 | 可 |
| AC-3数码通过功能 | 无 | 有（适用于Creative SoftPC-DVD回放） |
| 综述 | | |
| Creative Launcher | 有 | 增强 |
| 生动体验演示 | 有 | 更新版 |
| 前/后音箱音量控制 | 无 | 有 |
| 混音器 | Creative混音器 | 新Creative环绕混音器 |
| 自动环境音效联系 | 无 | 有 |
| 驱动程序 | | |
| 支持Win95/98/NT4.0 | 是 | 增强（在NT4.0中支持双处理器） |

带*号的特性/应用软件仅适用于Sound Blaster Live! ，不适用于Sound Blaster Live! Value。




广东 蔡旋

与高昂的上网费用相比，网上免费的东西可真多。国内最好卖的软件当属杀毒软件，金山公司最近正在网上测试自己的反病毒软件：金山毒霸，免费的哦。此软件给人的印象不错，非常值得一用，如果大家都能上网那就好了。（小编：不能上网没关系，去买大众软件配套光盘，19元双CD，价廉物美，大家有钱的帮个钱场，没钱的帮……就别帮了）

## 金山也来杀病毒

版本：V1.01 测试版

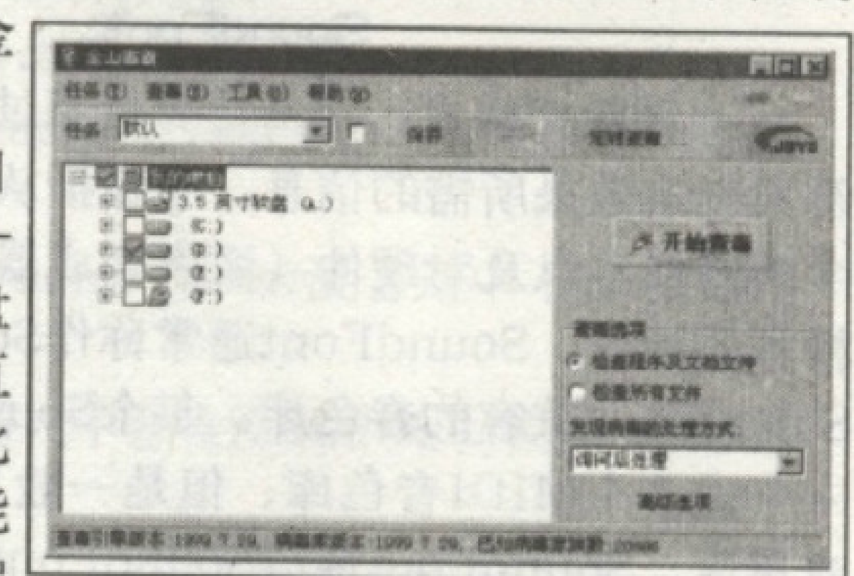
类型：商业

网址：http://www.kingsoft.net

评价：高标准、高起点的智能反病毒软件

金山公司以WPS闻名，近来制作了不少好软件，现在终于开始进入反毒软件市场了。新产品叫作金山毒霸（名字好象受到金山词霸的影响），在Windows 98流行的今天，它一上场就是个纯正的32位Windows软件，占用系统资源较少，检测病毒速度快，查杀范围广，除了传统常见病毒外，还能查杀Access 97、PowerPoint 97、Word 2000宏病毒，以及Java、HTML、VBScript、JavaScript等多种新型病毒，就连黑客程序也能找出近百种，共可查杀超过20000种的病毒家族及其变种。

金山毒霸可以扫描压缩文件，它支持ZIP、ARJ、RAR等流行格式，甚至还包括UUENCODE编码格式的E-mail附件。金山毒霸还附带一个在线监控程序——金山病毒防火墙，能自动查杀来自Internet、E-mail和盗版光盘的病毒。我一直认为在线监控比传统的查杀功能更重要，所以偏爱带有实时监控功能的反病毒软件，但国外软件对中文Windows的支持不够好，国内的技术水平又不够高，总有很多不满意的地方。虽然金山病毒防火墙也还不很完善，但比起国内的某些反病毒软件，已经好很多了。



## 迎接2000年的Norton AntiVirus

版本：2000测试版

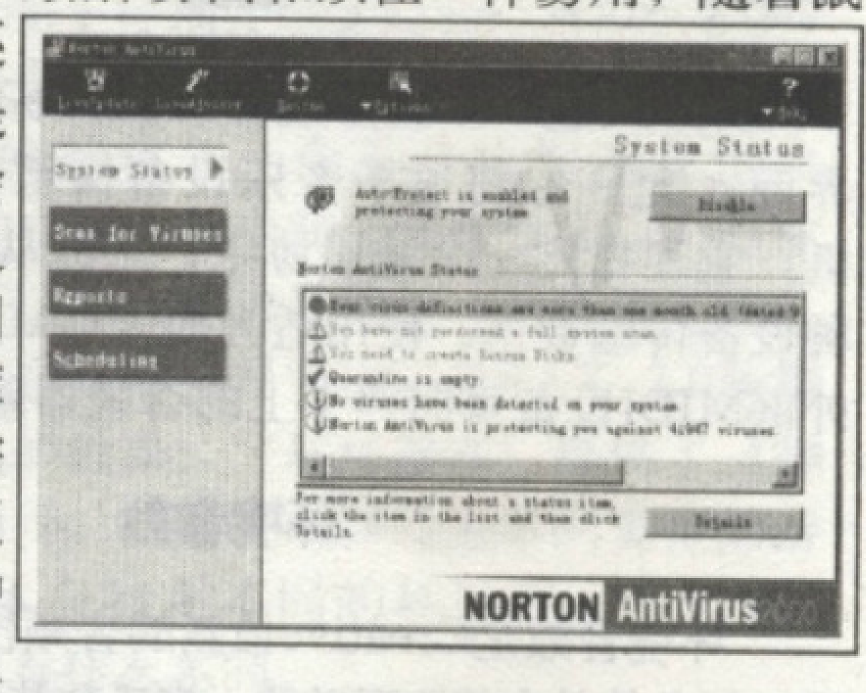
类型：商业

网址：http://www.symantec.com/

评价：如果用的是英文版Windows 98/2000，我就会选择它

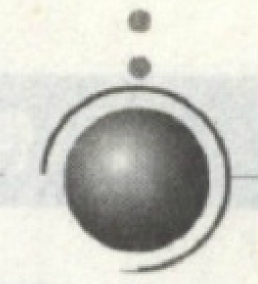
没有人会否认Symantec公司的实力，Norton系列工具软件就是它的招牌。Norton AntiVirus在国外的评价也很高，与McAfee的VirusScan不相上下。Symantec此次同时推出Win98与NT的Norton AntiVirus 2000，容量竟达27MB。

NAV 2000的操作界面和以往一样易用，随着鼠标的移动，它还会发出声音提示。启动时它会报告当前电脑及NAV自身的问题，包括病毒库的日期、是否需要更新、当前版本能查杀多少种病毒等等，这里显示能检测到4万种病毒，简直是无法想象的多。




Norton的在线监控功能很强，能够监测到磁盘的格式化操作、对文件只读属性的修改以及对程序文件的修改等等。它还有个Bloodhound技术，是用来侦测未知病毒的。但它一向对Windows 98中文版支持不好，每次按五笔字型输入法出来时，都会慢上几秒。

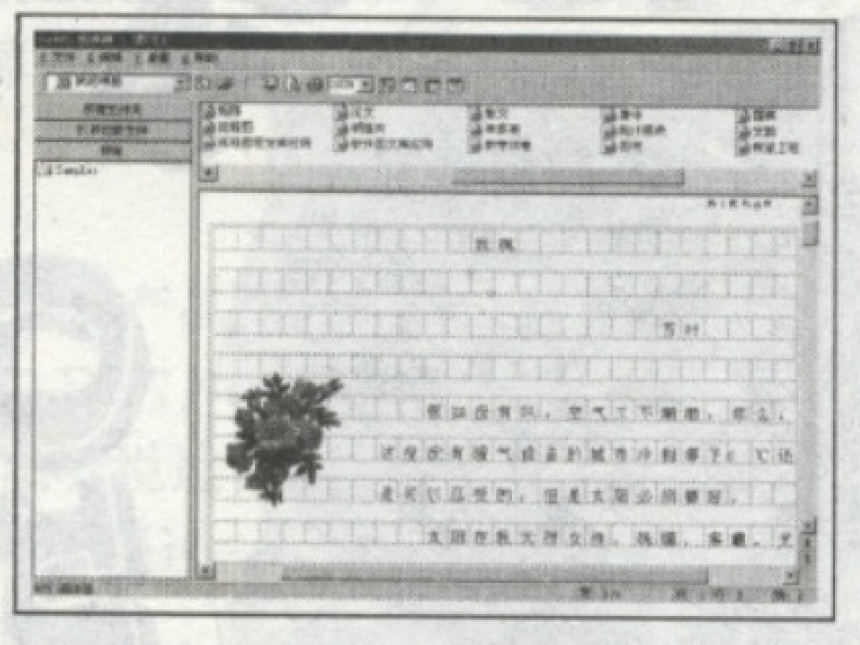
此版本是免费的，但只能用到8月底。大家看到本文时，它已经失效了，希望改日期还可以骗过它。



## WPS 2000阅读器

版本：V1.0
类型：免费
网址：http://www.kingsoft.net
评价：在WPS 2000还未到人手一份时，WPS的用户外出时记得带上它

我平时很少用到Word 97、WPS 2000这类字处理软件，因为排版及打印等功能都用不上，但经常会碰到要阅读这类文件的问题。Word格式的阅读已经有较多软件可以做到，而WPS呢？针对这一情况，金山公司特别制作了WPS 2000阅读器，无论你是否安装了WPS 2000，只要装上它，就可以阅读WPS格式的文件了。

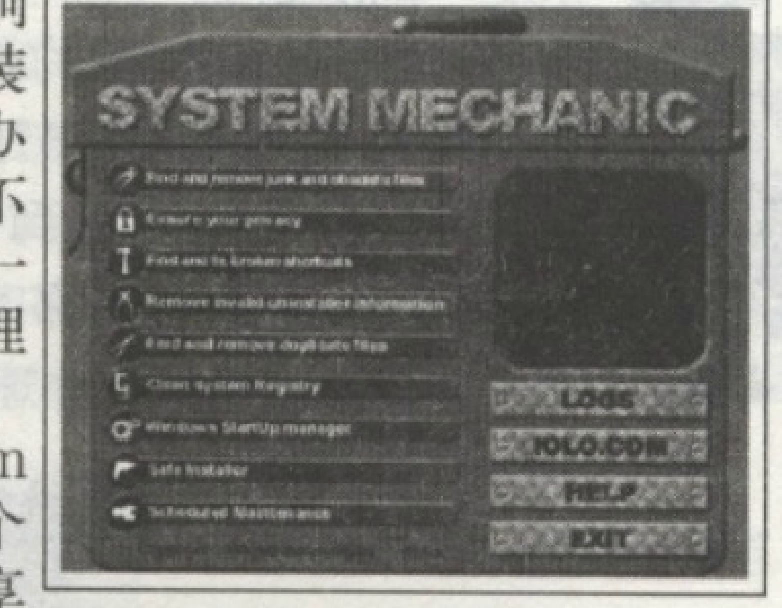


WPS 2000阅读器可以对多种格式的文件进行浏览，只要是WPS 2000能打开的文件类型，均可用阅读器打开，如.wps、.rtf、.html、.doc等格式。在阅读器内你可以做一些简单的操作，如选择、复制、查找等，还能把文件打印出来，但不能修改文章。

## 整洁的Win98

版本：V3.0a
类型：共享
网址：http://www.iolo.com
评价：能清除多种系统垃圾，尽管有点小Bug，但还是个很有用的小软件

Windows 98总是越来越大，用的时间越长，系统就变得越不稳定，注册表、垃圾文件，没有一样不占用你的空间，影响着系统的速度。重装系统是最好的解决办法，但很多场合你不能这样做，这时你一定需要一个好的清理工具。




System Mechanic 3.0a是个免费试用30天的共享软件，它有10个功能，未注册时只能用到5个（老外的软件就是这么小气）。这个软件的界面较有特色，各个功能都配上了注解，不过都是英文的。其主要功能有搜索并删除垃圾文件、清除私人信息、搜索并修理无效的快捷方式、删除系统中无效的安装信息、搜索并删除系统中的重复文件、整理注册表、启动程序管理和清洁日程安排。

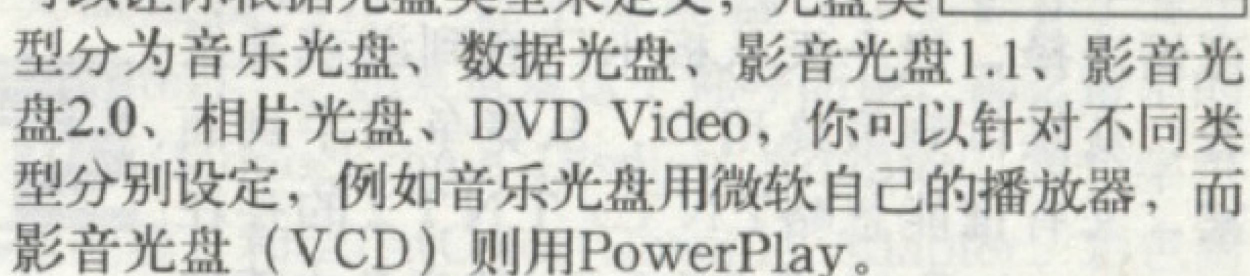
在删除这些垃圾前，你可以做个备份以防万一。我发现它的“Remove invalid uninstaller information”（删除控制面板的“添加/删除程序”的错误信息）有Bug，大家应该自己看清楚后再决定是否删除。

## 用PowerPlay体验影音世界

版本：V4.1试用版
类型：商业
网址：http://www.cyberlink.com.tw
评价：没有比它更好的影碟播放软件了

最近听说某个6倍速的DVD光驱只卖800多元，看来DVD真的离我们越来越近了。PowerPlay是个功能齐全的影音播放软件，和著名的豪杰解霸有点相象，结合了几个软件在内，其中也有CD自动播放的监控程序。虽说它的主要功能是播放DVD，但VCD播放也不输给豪杰解霸，只是30天的试用期太短了点。

PowerPlay的监控程序会随Win98启动，只要你放入光盘，就会自动检测光盘的类型并让你选择播放、浏览或者什么都不做。让我最满意的是它可以让你根据光盘类型来定义，光盘类型分为音乐光盘、数据光盘、影音光盘1.1、影音光盘2.0、相片光盘、DVD Video，你可以针对不同类型分别设定，例如音乐光盘用微软自己的播放器，而影音光盘（VCD）则用PowerPlay。



影碟和CD播放都是使用同一个程序，它的外观与家电的VCD遥控器类似，操作非常直观，还具备快捷的选曲按钮，看来PowerPlay对VCD 2.0的支持相当好。在DVD回放方面，PowerPlay已经对ATI及SIS6326等显卡作了特别的优化，速度一流。虽然它看起来和另一个叫PowerDVD的软件不一样，但我可以肯定播放DVD的PowerPlay就是PowerDVD。

PowerPlay的另一个组成软件是Pohot CD阅读器，能够播放专门的相片CD，但我想国内这类CD较为少见，还是把它当作图片浏览器来使用吧。

**本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第10期\BBX\下（不包括NAV 2000测试版）。**

I saw you smiling at me, was it real or just my fantasy ?

——摘自王菲为Final Fantasy Ⅷ 演唱的主题歌eyes on me

# Eyes On Me



董超

## 梦想篇

NVidia公司的128位超级三维加速引擎TNT2以其强悍的性能，丰富的3D特效和优秀的性能价格比，自推出之日起就在本已日趋残酷激烈的3D图形市场上掀起了新一轮的旋风。各大厂商纷纷推出了基于TNT2的3D加速卡，同一时间多方媒体对TNT2更是好评如潮。如果说3DFX 凭借其Voodoo系列开创了3D芯片的全新时代，那么它的霸主地位现在已经受到NVidia的严峻挑战。尽管谁胜谁负目前还难以预料，但我想这种龙争虎斗的局面本身就说明NVidia的努力已经获得了回报（想想两年前，除了Voodoo 几乎没有什么象样的3D卡可供选择，但今天从板卡厂商到游戏开发者，从媒体到最终用户，从竞争对手到商家，又有谁能忽略TNT/TNT2的存在呢？）。如果AMD在和Intel的竞争中能取得NVidia今天的成绩，我看它非得乐疯了不可。

NVidia成立于1993年1月（千真万确!我也想象不出它是怎么在六年时间里成为全球瞩目的成功企业的），开始时是一家专门从事视频产品开发的小公司，总部在美国西海岸加利福尼亚州圣克拉拉市，现在则已经是一家在纽约证券交易所挂牌上市的股份公司了（题外话：如果谁能在Nvidia刚创立的时候就看准它如此巨大的发展潜力，买了它的股票，那现在……）。1993年，正是Intel的第5代微处理器Pentium隆重登场的时候，流行的操作系统是MS-DOS5.0和6.0，至于Windows3.1则刚要推出。当时业界的主要目光全部集中在Intel、AMD、CYRIX和TI（Texas Instrucments，德州仪器）的微处理器之争上，此外8兆位和16兆位存储芯片也在跃跃欲试一触即发。至于显卡则正处在杂牌军SVGA和正规军XGA的拉锯战上，谁都是刚刚启动还没形成足够的市场规模更不用提确立产业标准了，2D图形加速刚刚起步，3D方面还基本无人重视，当时Intel的NSP计划（Native Signal Processing，本机信号处理，就是用CPU完成所有的多媒体功能，这一计划直接导致了后来MMX的诞生）正雄心勃勃，不过由于图形操作系统还未成主流，因此还停留在Intel的实验室里。（至于国内还要晚一点，我记得95年1月份国内市场的主流机型是486/66/4M，单倍速CD-ROM售价1900到2100元之间，是高档机型的选配件；《大众软件》的创刊则是95年8月份的事）。在当时几乎没有人能够预见到今天3D游戏、图形界面和多媒体应用必须要用一个强劲的2D、3D和视频图形加速核心才可以完成，

而Nvidia不但有此先知先觉，还揭杆而起成立公司，在宗旨上就写明了："我们的目标是成为全世界最重要的3D产品厂商"。这份眼光当真不俗。

"NVidia"这个词儿英语中并不存在，为此，我专门请教了NVidia的工作人员。他们说"N"是"最高，最强"的意思，"Vidia"则是由"Video（看见，感知）"和"Via（经由）"构造出来，3个词合在一起，就得到了"Nvidia"——通向感知的最佳道路。从Nvidia这个名称看来，它从成立伊始目标就是相当明确的。今天我们看到的TNT2，可能算得上Nvidia为自己的理念所做的最好注解了吧!

早期NVidia的产品里似乎有过叫什么NV1的，属于第一代3D芯片（我是说如果属得上的话），不过谁也没听说过，连NVidia自己都不好意思提。在这之后，经过一个励兵秣马寒窗苦读的时期（正是这段时间里，3Dfx发布了惊艳天下的Voodoo，一夜之间成了3D世界的霸主），NVidia推出了RIVA128这个大爆冷门的产品，它就是后来在3D界成为传奇的RIVA系列的第一款产品。从RIVA128，到RIVA128ZX，再到RIVA TNT，再加上今天的RIVA TNT2，Nvidia凭借RIVA系列确立了自己的地位。比较一下这4款产品的性能表现，我们就不难发现两年内3D技术的巨大进步。至于"RIVA"，按照Nvidia的解释，则是"Realtime Interactive Video and Animation（实时交互式视频和动画）"的缩写。随着RIVA系列大获成功，NVidia也开始为不同的市场需求设计种类多样的芯片，比如TNT2就分成高、中、低三个档次，同时还有一款专门针对OEM市场和商用PC的低成本芯片Vanta。至于说到NVidia未来的产品战略，公司的员工一副讳莫如深的样子，而关于圈内疯传的NVidia下一代超超级3D核心（如果把TNT2叫超级3D核心的话）NV10的技术细节又总是语焉不详，所有人都在议论它会有多么强悍呀，能支持64M或128M显存呀，有256bit加速核心呀，但就是没人能打保票，等到有了确实的资料，我会第一时间为大家介绍的。

今天的3D加速芯片复杂程度日益提高，功能也越来越强大，什么2D加速呀，视频加速呀，3D加速呀一应俱全。从体系结构上讲，现今的3D核心已经远远远远超出了早期PC机上显卡所起的I/O接口的作用，也已经不止于传统的I/O通道机具有的功能，从我个人的观点来看，它就是一个专用于图形运算的协处理机，和CPU之间实际上是一种非对称多处理的关系（有关SMP和ASMP的具体内容请参考本刊99年4月上《好事成双》一文），只不过3D芯片只承担某些特定应用（3D游戏，图形制作）的运算任务，而不像一般协处理机叫干嘛干嘛就是了。特别是AGP时代到来以后，显卡和CPU之间有专用数据通道，除了显存，还可以共享主存，而在Intel 810芯片组中内置的I752图形引擎使用所谓的"Internal AGP"结构更是干脆取消了显存，CPU和I752同时操作内存（810-DC100上内置了4M图形缓存，但它的作用更加类似于CPU的二级CACHE而不是显存），这已经是典型的非对称协作结构。不过，话又说回来，为什么3D加速卡要设计得这么复杂，让我们这些老百姓花这么多钱去买呢？

从第一台IBM PC诞生起到现在的短短十几年时间里（确切数字是18年，第一台PC诞生于1981年），它的显示系统无论在速度上还是在质量上都有了成千上万倍的提高，尽管一直以来我们都是用"显卡"这个词儿来指称显示系统，但实际上最初的显示适配器和今天我们手里的TNT2这样的3D加速卡已经根本不是同一个东西了。"显卡"的大名大概应该叫作"显示适配器（display adapter)"，如果单从这个称呼而论，那么最早的MDA(Monochrome Display Adapter，单色字符适配器）和CGA(Color Graphic Adapter，彩色图形适配器）倒真是名符其实。MDA是一种只能显示单色字符的装置，分辨率只有720×350一种，CGA则是设计来专门显示图像，虽然也可以用软



件模拟显示字符，但效果很差（不过话又说回来了，MDA用什么办法也模拟不出图形来，除非你把MUD里用字符拼出来的小鬼脸也叫图形），CGA能在320×200的分辨率下显示四种颜色，或在640×200的分辨率下显示两种。在1981年，这样一套图形系统的售价是3000美元。十几年过去了，MDA和CGA的后代已经发展成了TNT2，Voodoo 3它们（这句话说得倒轻巧，实际上中间经过了EGA、VGA、XGA、SVGA、2D平面加速卡，视频加速卡，3D加速卡第1、2、3、4代等大的阶段，还伴随着VESA、PCI接口之争，多媒体应用主要指VCD、DVD回放的“软”、“硬”之争，三维编程界面Direct 3D和OpenGL之争等大规模的“血腥战斗”，真想说清楚的话只怕得单写本书），今天的显卡，非要咬文嚼字定义的话，应该叫“集成的多功能2D图形，3D图形和视频加速卡”，性能已超过它们的前辈上千倍，价格则只有十几到几十分之一，就是单从这个蹩脚的称呼里，我们也能找到显示系统经历了巨大变革而留下的足迹。

最早的显卡，只有纯粹的显示功能，它的唯一用途就是将CPU交给它的文字和图形原封不动地显示在屏幕上，起到的作用主要是一个显示接口。至于生成文字和图形的工作则完全是由CPU一个“人”来完成的。比方说，如果CPU需要画一个绿色的正方形，它不能简简单单地命令显卡“去！画一个正方形，绿色的，快点！后边还有活儿呢。”因为显卡根本就听不懂，CPU必须自己一个点一个点把正方形的轮廓描出来，然后再挨个给每个点染色，在这种情况下CPU处理图像的负担可想而知，好在在当时的DOS字符时代，图形软件环境很不发达，CPU还能对付着过。但随着技术的发展，操作系统也不断更新换代，Windows和OS/2这样的图形环境逐渐成为主流，个人电脑由此进入图形时代。这下CPU可惨了，大家随便打开电脑进入Windows就能明白。如此大量的图形操作，CPU一个“人”怎么忙得过来呢？“哈哈，不用着急，我来也!”2D加速卡不失时机地跳了出来，它的基本思想是通过将日常大量的创建、修改和结束窗口操作所调用的最常用的GDI图形API下载到显卡自己的图形控制器中，由显卡自己解释成为像素操作而不用靠CPU，从而大大减轻CPU处理图像的工作量。实验表明，使用了2D加速卡以后，典型的窗口显示的操作速度可提高十几倍到几十倍。中关村最著名也最普及的第一批2D加速卡可能是S3 805和Trident 9400/9440以及Cirrus Logic了，当时Tseng Labs的ET4000要2000块钱一块，根本买不起。

与图形操作系统的兴起同时或稍晚一点，个人电脑领域掀起了一个新的高潮——多媒体。在显示技术方面，多媒体要求各种流行的视频算法和协议的大量、快速应用，这对当时显卡的要求也过高了，因此一时间各种硬解压卡（我指的是VCD解压卡，后来的DVD硬解压卡就远没这么风光）纷纷粉墨登场，抢尽了显卡的风头，在当时买计算机的人好像是把是否能放VCD作为多媒体的唯一指标。与此同时显卡厂商当然也不会坐视不理，于是，MPEG Ⅰ、MPEG Ⅱ，AVI及Indeo等技术和算法同传统显卡的结合导致了第二类非常重要的显示加速技术——视频加速的诞生。视频加速的概念比较笼统，针对不同的编码技术有不同的算法，好在通行的视频技术就那么几种，有关的介绍前两年的报刊上有很多很多，在这里就不多废话了。早期Windows 3.1时期的视频加速卡主要利用DCI（Display Control Interface，显示控制界面），现在当然已经合并到Direct Draw中去了。视频加速技术发展之快真是令人吃惊。当初我的S3 805因为不支持DCI，只好开个小窗口放VCD还是跟幻灯片似的（每秒4-5帧吧）。今天的加速卡不但可以以每秒100多帧的速度回放MPEG Ⅰ视频流（VCD），而且MPEG Ⅱ（DVD）的实时回放也已经完全实用了，要知道DVD比VCD的数据量可不是大了一星半点，解压算法更是复杂得多。本次我们测试的TNT2就没问题。

然后就是显卡发展的鼎盛时期——3D加速！正像2D加速的产生是由于图形操作环境的普及，视频加速是由于多媒体应用的要求一样，3D加速也不是厂商吃饱了没事干想出来加到显卡中去的，它同样是由于应用的要求——3D游戏和图像软件。不同于一般Windows中的图形环境，3D游戏所涉及的大量图形操作都是三维的。三维图形就其本质而言，是对我们身处的三维客观世界的一种拟真。我们周围的这个三维世界，是由在空间中以不

**第四代3D加速卡性能一览**

| 芯片项目 | Riva TNT2 Ultra | 3dfx Voodoo 3-3500 | S3 Savage 4 Pro | MGA G400MAX | ATi Rage 128GL |
|---|---|---|---|---|---|
| 制造工艺 | 0.25微米 | 0.25微米 | 0.25微米 | 0.25微米 | 0.25微米 |
| RAMDAC频率 | 300MHz | 350MHz | 300MHz | 360MHz | 250MHz |
| 显存工作频率 | 150MHz-200MHz | 183-200MHz | 143MHz | 166-200MHz | 110-125MHz |
| 显存类型 | SD、SG | SD、SG | SD、SG | SD、SG | SD、SG |
| 最大显存容量 | 32MB | 16MB | 32MB | 32MB | 32MB |
| 处理核心工作频率 | 150 MHz | 183 MHz | 143MHz | 166 MHz | 110 MHz |
| 最高Z-Buffer精度 | 32bit | 16bit | 24bit | 32bit | 32bit |
| 每秒钟处理三角形数 | 1000万 | 800万 | 800万 | 800万 | 800万 |
| 每秒钟像素填充率 | 3.5亿 | 3.66亿 | 1.6亿 | 3.33亿 | 2亿 |
| 支持CPU指令集 | 3D Now!、SSE（准备） | 3D Now!、SSE（准备） | 3D Now!、SSE（准备） | 3D Now!、SSE（准备） | 3D Now!、SSE（准备） |
| 硬件Bump Mapping支持 | 支持 | 支持（非单周期） | 支持 | 支持 | 不支持 |
| 最高颜色深度 | 32bit（2D、3D） | 32bit（2D）、16bit（3D） | 32bit（2D、3D） | 32bit（2D、3D） | 32bit（2D、3D） |
| 最大分辨率 | 2048*1536 | 2048*1536 | 1600*1200 | 2048*1536 | 1920*1200 |
| 单周期多纹理映射 | 支持 | 支持 | 支持 | 支持 | 支持 |
| 纹理压缩 | 不支持 | 不支持 | 支持 | 不支持 | 不支持 |
| DVD动态补偿 | 无 | 有 | 有 | 有 | 有 |
| 接口模式 | AGP 4x/2x | AGP 2x/PCI 2.1 | AGP 4x/2x | AGP 4x/2x | AGP 4x/2x |
| 支持3D API | D3D、OpenGL ICD | D3D、Glide、OpenGL ICD | D3D、OpenGL ICD | D3D、OpenGL ICD | D3D、OpenGL ICD |

1、SD是指SDRAM、SG是指SGRAM

2、Bump Mapping是指凹凸映射，可更逼真再现表面不平坦的3D物件。

同位置、不同速度、不同加速度存在的物质组成的。这些物质自己的不同属性，比如质量、体积、硬度、颜色、光泽等，以及它们之间不同种类的相互作用（力作用、热作用、电磁作用）构成了整个空间的整体属性，一句话，世界是由相互作用的物质构成的（喂喂！怎么越来越像政治呀？）。想要完全模拟客观世界的所有属性还是挺难的，除非所有对象都用与原来的世界一模一样的材料，这对于3D显卡而言既没有可能也没有必要。所有的3D显卡，毫无例外全是使用多边形作为构成三维图像的基本材料，也就是说，显卡所创造的三维世界，实际上是一个多边形的世界，并不是真正的物质世界。以这种多边形的世界去模仿真实的物质世界，可以在几何属性（后来又加上了光学属性）两个方面达到拟真的效果，而这也正是3D显卡的初衷和基本要求，至于说到其它千变万化的属性，用多边形当然无法办到，同时也超出了视觉拟真的范畴，是更高级虚拟现实所研究的课题。

研究表明，在人类从外界获取的信息中，80%以上是通过视觉获得的，这也正是为什么虚拟现实的首要题目就是视觉拟真了。3D加速技术发展到今天，已经成了一门相当专业的学科，有一整套的复杂理论和艰深繁复的具体算法。大致来讲，一幅三维图像的生成，要经过几何运算（将真实物体的几何要素作为图形对象抽取出来），三角形设定（确定组成图形对象的所有三角形顶点的位置及相互关系），纹理映射（将物体的表皮"贴"到三角形构成的框架中去）和后期渲染（就是将贴图和特效的混合纹理最后显示在屏幕上）几个大的阶段，而具体到每个阶段又都有非常复杂的操作步骤。早期的3D显卡之间由于没有一个统一的编程标准，你有你的张良计，我有我的过墙梯，使得为一块显卡设计的软件无法应用于另一块显卡上，必须分别针对各个显卡编写底层执行库，大大加重了厂商和使用者的负担。像3Dfx甚至自行开发了Glide这样的专用编程界面，不过随着应用范围的扩展，3D编程的两个大的标准——Microsoft的Direct 3D和SGI的OpenGL（Open Graphic Library，开放图型库），已经逐渐被各个软、硬件厂商所接受，遵循这两个标准生产自己的产品，在相互兼容性方面，可以说已经取得了很大进展。

需要注意的是，在3D图像生成初期的工作（主要是几何要素抽取和三角形解析工作）基本上是由CPU完成的，而这一类型的运算又非得强力的浮点运算单元支持不可（好像越发展下去连通用的浮点指令集都不够用了，Intel从MMX到SSE、

AMD则是3D Now! 第一代、第二代、似乎为了支持3D游戏各个CPU厂商都在把它们的浮点单元改造成象DSP一样的SIMD处理机）。从这一点来说，无论怎样出色的3D卡，如果放在浮点很弱的机器上也不能发挥出它的优势，这就是所谓的CPU依赖性（我看该叫FPU依赖性）。早期的Voodoo 等显卡（“什么，什么! Voodoo 就叫早期？！”唉，没办法，计算机界嘛）这种情况更为明显，不知大伙有没有比较过Voodoo 在Intel MMX300（当然是超频的）和CYRIX的MEDIA-GX套板上的性能差异，我就不客气直说了，那简直就不叫一块显卡! 不瞒大伙儿说那用MEDIA-GX的人就是我，而我又是一个QuakeⅡ迷，所以~唉! 至于NVidia的TNT/TNT2系列3D核心，由于它们太强悍了，设计人员担心CPU供不上料会成为主要矛盾，所以特别强化设计了在核心前端设置的三角形运算引擎（TSE，Trangle Setup Engine），使得这哥俩的CPU依赖性相对好一些。

还有一个问题，就是关于3D芯片的第几代。大致上，Voodoo以前的所有3D卡(比如S3 Virge)都叫第一代，而以Voodoo、I740、RIVA128、RIVA128ZX、G100、Rendition 2100/2200等为代表的一大批显卡叫第二代3D卡，第三代则是Voodoo 2、BANSHEE、TNT、G200、RAGE128、S3 Savage 3D等当红产品，第四代嘛，自然是TNT2、Voodoo 3、G400、S3 Savage4它们了，在上面没提到Trident 9750/9850，因为它们虽然比Voodoo出得晚，但性能实在不怎么样，不过9880（就是Blade 3D）还不错，被MVP4给集成了进去。3D Labs的Permedia则比较难以归类，依我看Permedia2算两代半，Permedia3算三代半可能差不多，Power VR（Power VR SG）资料不多不足以评论，Intel最新的I752/I754算第几代显卡，我心里没谱也不敢乱讲。

本次我们的重点是放在NVidia公司的第四代128Bit超级三维绘图引擎——TNT2身上。TNT，TriNitroToluene，三硝基甲苯，一种淡黄色无味的粉末状固体，它就是梯恩梯烈性炸药。这种不起

**RIVA 家族性能一览**

| 芯片项目 | Riva TNT2 Ultra | Riva TNT | Riva 128ZX | Riva 128 |
|---|---|---|---|---|
| 制造工艺 | 0.25微米 | 0.35-0.25微米 | 0.35微米 | 0.35微米 |
| RAMDAC频率 | 300MHz | 250MHz | 250MHz | 230MHz |
| 显存工作频率 | 150MHz-200MHz | 100-125MHz | 100-125MHz | 100-125MHz |
| 显存类型 | SD、SG | SD、SG | SD、SG | SD、SG |
| 最大显存容量 | 32MB | 16MB | 8MB | 4MB |
| 处理核心工作频率 | 150MHz | 125MHz | 100MHz | 100MHz |
| 最高Z-Buffer精度 | 32bit | 24bit | 24bit | 24bit |
| 每秒钟处理三角形数 | 1000万 | 800万 | 500万 | 500万 |
| 每秒钟像素填充率 | 3.5亿 | 1.8亿 | 1亿 | 1亿 |
| 支持CPU指令集 | 3D Now!、SSE（准备） | 3D Now!、SSE（准备） | 3D Now!、SSE（准备） | 3D Now!、SSE（准备） |
| 硬件Bump Mapping支持 | 支持 | 不支持 | 不支持 | 不支持 |
| 最高颜色深度 | 32bit（2D、3D） | 32bit（2D、3D） | 32bit（2D、3D） | 32bit（2D）、24bit（3D） |
| 最大分辨率 | 2048*1536 | 1920*1200 | 1600*1200 | 1600*1200 |
| 单周期多纹理映射 | 支持 | 支持 | 不支持 | 不支持 |
| 纹理压缩 | 不支持 | 不支持 | 不支持 | 不支持 |
| DVD动态补偿 | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 接口模式 | AGP 4x/2x | AGP 2x/PCI 2.1 | AGP 2x/PCI 2.1 | APG 1x/PCI 2.1 |
| 支持3D API | D3D、OpenGL ICD | D3D、OpenGL ICD | D3D、OpenGL ICD | D3D、OpenGL ICD |

1、SD是指SDRAM、SG是指SGRAM

2、Bump Mapping是指凹凸映射，可更逼真再现表面不平坦的3D物件。

眼的粉末一旦条件满足就会产生剧烈的爆炸，并造成巨大的破坏力。正像TNT这个名字揭示的那样，RIVA TNT一经面世就在3D界投下了一颗重磅炸弹，余波之广到今天也还未消除干净，那么此次NVidia发布的RIVA TNT2，会不会造成比上回更为巨大的影响呢？就目前来看，答案是确定无疑的，TNT2确实是3D界有史以来最为强劲的芯片，不过NVidia的TNT是指“TwiN Texel”，也就是双重材质贴图，可别真当成炸药HAHA。

不知大伙儿有没注意到，第四代的3D芯片每一种都有几个不同的型号，Voodoo 3有2000、3000、3500和计划中的4000，最近还冒了个1000出来，S3 Savage4有GT、PRO，Matxor则除了普通版G400还有个G400 MAX。至于TNT2则有TNT2 Ultra、TNT2普通版和TNT2 Model64三个不同的型号，还有一个Vanta在里面捣乱，使得局面犹为复杂。在这其中，TNT2 Ultra是TNT2家庭里的大哥大，Ultra的核心频率为150MHz，显存频率为183MHz（得用5.5ns以上的显存），再加上它千多万晶体管的集成度，使得这个452针PBGA封装的小扁片片功率消耗达到了令人吃惊的9.5W。发热量也大得惊人，虽然用了0.25微米的生产工艺，还是必须加风扇，我已经见过国外的发烧友用半导体制冷器给Ultra降温来超频的实例。在Ultra下面紧接着的就是普通版TNT2，它的生产工艺，封装形式，引脚数目和内部结构都与Ultra相同，只不过核心频率为125MHz，显存频率为150MHz。据我估计，TNT2 Ultra和TNT2可能是和生产CPU一样，一条流水线上下来，根据工作能力分检。普通TNT2的功率为6.5W，还是需要加风扇，不过比起Ultra来对主版的压榨轻得多，Ultra对AGP槽的功率要求非常高，一定要配一块高档主版，另外电源也得配功率足够大带稳压的最好是能作电压电流品质净化的，不然就等死机吧。TNT2家庭里的小伙计是Model 64，它是NVidia面向OEM和中低挡市场的版本，采用了320针PBGA封装，与TNT而不是TNT2相同。内核则是TNT2的技术，核心频率/显存频率分别为125MHz/150MHz，也与TNT2相同，对于最大显存数也是32M，不过显存通道是64位的，性能会受到一定影响。除以上三款TNT2之外，Nvidia还有一款叫Vanta的芯片，一般认为它是TNT2家族的小小伙计，其实它是NVidia面向OEM和低档商用市场的低成本高性价比产品（哈哈，高性能可就说不上了），320针PBGA封装与TNT相同，核心频率/显存频率分别为100MHz/125MHz也基本与TNT相同，最大支持16M显存也和TNT相同，更为重要的是Vanta是由TNT改进而成，核心技术是TNT的，但显存通道减为64位，依我看，Vanta相比于TNT就好像M64相比于TNT2。因此严格讲Vanta不算是TNT2的一员，NVidia甚至不把Vanta放在RIVA系列中，而把它

**TNT2特性集**

| 2D特性集 | 3D特性集 | 视频特性集 |
|---|---|---|
| 高性能128位GUI/DirectDraw硬件加速<br>加速的图元包括BLT，变址的DIB色彩转换，透明BLT，伸展BLT，点，线，曲线，多边型，填充，图样，随意矩形剪切，快速文字渲染，硬件字体高度缓冲存储<br>优化的流水线结构，支持多种色彩深度，包括每像素8，15，16，24和32bit<br>支持快速32位VGA/SVGA<br>多缓冲，包括二倍，三倍和四倍缓冲 | 完全支持Microsoft DirectX 6.x和Open GL ICD<br>特别针对D3D API优化;双重纹理图素(TwiN Texel)32比特图形流水线;每个周期处理两个纹理贴图<br>支持方形和非方形纹理<br>100%硬件三角形设定引擎(TSE)<br>支持纹理混合(多纹理，凸凹映射，纹理调制，光影映射，反射映射，细节纹理，环境映射，过程纹理，亚像素精度)<br>后端混合(带有目标alpha值的32位ARGB渲染，点取样，双线性，三线性和8 tab过滤，各向异性过滤)<br>单像素透视法纠正纹理映射(雾化，光线和MIP映射)<br>32位或16位硬件Z缓冲<br>8位模板缓存<br>硬件全屏反锯齿 | 支持DirectShow，MPEG I，MPEG II和Indeo<br>带过滤的XY方向插值<br>单像素色彩键<br>带有硬件色彩空间转换和过滤的多视频窗口(YUV 4:2:2和4:2:0)<br>支持ITU-CCIR 565 |

定位为占领低端市场和商用市场的第一个型号。费了这么大劲儿解释TNT的各种产品。得怪NVidia自己一开始没讲清楚，所以市场上有一些J商以次充好，赚取暴利。明明是Vanta或M64非当TNT2卖，反正风扇挡着谁也看不见。对付它们这帮奸商，除了要胆大心细，加强警惕之外，最好用硬件测试工具检测一下，以免上当。如果不方便使用软件测试，也可以观察显卡上显存引脚把数据通道和宽度数出来，这种办法又简单又保险，不过得眼尖就是了。

这回我们拿到的TNT2，一部分是Ultra，一部分是普通版，而且基本上全是32M显存的版本，也就是说小编我手里的TNT2极品有这么一大堆。哈！哈！哈哈——TNT2 Ultra（后面的数据都是以TNT2 Ultra为准，TNT2会低一些）最大支持2048×1536的分辨率，发色数最高为32bit，刷新率最大为240Hz。当然，因为TNT2内部集成的是300MHz RAMDAC(Random Access Memory Data to Analog Convertor，显存数模转换器)，这虽然在当今显卡界已经数一数二（第一是Voodoo3 350MHz），可也不可能达到2048×1536×32bit×240Hz呀，我没算过，估计得1GHz以上才行吧。TNT2 Ultra最大支持32M SDRAM或SGRAM，三角形生成力达到了无以伦比的九百万到一千万个每秒，像素填充率则是三亿到三亿五千万每秒，接口方式为AGP 1X/2X/4X（支持“边带（side band）”模式），另外，TNT2支持非常非常丰富的3D特效（到今天为止只有G400能与它相比），它支持32位浮点Z-buffer，支持W-buffer，支持2048×2048的巨大纹理（真不知哪个游戏能用上），支持单周期多贴图，支持32位渲染深度，在编程界面上它支持流行的Direct 3D和Open GL两大标准，哎，管它那么多呢，我都写累了，好吧好吧，要是好奇非研究不可的话就琢磨琢磨下面的TNT2特性列表吧。

## 修炼篇

目前市场上生产TNT2 3D卡的公司多得数不清，而且还在继续增加，有大公司像DIAMOND、ELSA、CREATIVE、ASUS，有中型公司象LEADTEK、耕宇、奔驰，还有好多不知名的小公司。这些产品名目各异，种类繁多，花样千变万化，性能、价格、配置上又是各不相同，报章上关于TNT2的文章虽已铺天盖地，但又总是各夸各的好，弄得我们这些忠心耿耿的铁杆发烧友和游戏迷们不知所措，又想买（当然了！），又不敢（可不嘛！）。这篇文章就是鉴于这种情况而出现的。在这篇文章里，我们收集了国内市场上有影响力的大多数TNT2显卡，在完全一致的硬件平台上，安装完全一致的软件环境，然后用完全一致的测试手段对它们各自的主要性能包括设计、做工、2D性能、3D性能，图像质量、速度、兼容性、稳定性，超频能力以及价格等方面做一个力求客观的测试，并将结果分类对比列表排出，以便大家对于各款TNT2的性能有一全面了解，并希望大家能据此买到一块自己称心如意的显卡。

配置表

| | 配置A | 配置B |
|---|---|---|
| CPU | CELERON 300A超频到450(100*4.5)，CPU编号SL36A，产地马来西亚，接口形式SOCKET370，一级CACHE32K(16K+16K)，二级CACHE128K(主频同步式) | K6-2-400超频到450(100*4.5)，接口形式SOCKET7，一级CACHE64K，二级CACHE512K(板载) |
| 主板 | ASUS(华硕)MEZ(REV1.01)，CPU插座SOCKET370，芯片组INTEL440ZX(82443北桥+82371EB南桥)，AGP(2X)*1，PCI*4，ISA*3，EIDE控制器传输模式UDMA33，内存总线频率100MHz，AGP频率100MHz，PCI总线频率33.3MHz，BIOS版本1008A(1999年4月16日) | A.ASUS(华硕)P5A<br>B.GIGABYTE(技嘉)GA-5AX<br>C.EPOX(盘英)EP-MVP3G-M |
| 内存 | HYUNDAI(现代) 128M PC-100 SDRAM (SPD)，模组编号57V658020A，TC-10S，99年第24周，SIDE1 64M(8M*8)，SIDE2 64M(8M*8) | |
| 硬盘 | QUNTIUM FIREBALL EX 64A014，昆腾火球八带6.4G，IDE接口，传输模式UDMA33，primary master | |
| 光驱 | ASUS S360，36速，IDE接口，传输模式UDMA33，secondary master | |
| 声卡 | DIAMOND SONIC IMPACT S90 | |

为了模拟大多数国内玩家的实际机器配置，我们没有像国外的评测机构那样普遍采用PⅢ做平台（他们老外有钱嘛），而是选择了Intel的CELERON和AMD的K6-Ⅱ这两组不算太高——应该说是不算太贵，因为K6-Ⅱ实在已经不算低了的机型，除了CPU和主板以外，其它配置完全一样，见上表。

操作平台方面，由于针对Windows NT和Linux的测试显然并无太大的意义，因此将操作系统定为Windows98一种，使用了Windows98 SECOND EDITION(4.10.2222A)，系统资源86% FREE。Direct X版本为7.0 beta1 (4.07.00.0166)，OpenGL则是使用各厂商自己的OpenGL ICD（ICD是Installable Client Driver的缩写），除此之外，机器里没有安装任何软件。为了排除其它程序或进程的干扰，利用Windows98自带的系统配置实用程序（开始→程序→附件→系统工具→系统信息→工具→系统配置实用程序）将启动环境置为最小化。在此环境下，我们开始了这次测试。

在测试软件的选择上，首先是选一个能全面测试3D卡所有方方面面的性能并有权威性的，因此用了ZD NET的3D WinBench99。我们知道，ZD实验室是全世界最大最有名的硬件评测机构，它们的测试软件被全球超过十万个评测机构所采用（这么说来我们是第十万零一个HAHAHA~）。ZD实验室的测试软件分为好几个大的系列，其中包括WinBench系列和WinStone系列，按照ZD的说法，WinBench是用来“Test Subsystem Perfermence（测试子系统效能）”，WinStone则是“Test Total System Perference（测试整体系统效能）”，那么这种分类其依据何在呢？我们知道，“测试”是用来研究计算机的性能表现，它有如下的四种基本操作方式：一、基于应用的测试：这种方法在计算机上运行真实的应用程序，并且用程序的运行时间作为指标来评价计算机；二、回放测试：这种方法将应用对某种特定资源的调用全部记录在案，然后在单独的封闭环境下回放这些调用，以此来检测各子系统的性能表现；三、人造测试：对特定的子系统模拟某种应用的典型行为；四、检验性测试：不模仿一般的应用，而是针对某个系统专门编写全面的（有时甚至是苛刻的）性能测试工具。Winstone是典型的利用第一种方法的测试软件集，它内部放置了当前所有主流的商业软件象Office97、WordPerfect8、SmartSuite97、Navigator4.05，实际上运行它差不多等于同时运行上述各软件，并以此来检测系统在上述环境下的性能表现。而WinBench则要复杂得多，大致来讲，WinBench是以第二种方法为主，并融合了第三种和第四种的优点，是一种混合测试。我们看到，在如此严格的测试环境下，要对计算机各系统进行的相当彻底的测试，WinBench内部也是由若干个针对不同子系统的组件构成的。这回因为是测显卡，我们用了WinBench中的一个组件—3D WinBench99。

除了测试程序当然还得用游戏，毕竟买TNT2主要就为游戏嘛，基于OpenGL的游戏，我想也没想就用了QuakeⅡ(Version 3.20)，还能用谁呢？再说谁让我是QuakeⅡ迷呢？基于Direct 3D的游戏，则选择了一年前推出时因为要求太高以至于在当时所有显卡上都跑不流畅的Unreal(Version 2.25)，选择的条件有两个：一是流行；二是对显卡要求高。

OK！一切就绪，开始测试，本次我们一共收集了以下几款TNT2:

创新 3D Blaster RIVA TNT2 Ultra(32M SDRAM)

华硕 AGP-V3800 Dluxe(32M SGRAM)

帝盟 VIPER V770 Ultra Gamers EDITION (32M SDRAM)

技嘉 GA-660 RIVA TNT2(32M SDRAM)

微星 3D AGP Phanton TNT2 MS-8806 (32M SDRAM)

致福 GBA-620 RIVA TNT2 (32M SGRAM)

奔驰 AGP 3D-TNT2(16M SDRAM)

在这几款显卡中，有三款（ASUS 3800、3D Blaster TNT2 Ultra、Diamond V770 GAMERS EDITION）的核心是TNT2 Ultra，有四款（微星MS-8806、技嘉GA-660、致福GBA-620和奔驰AGP 3D-TNT2）采用的是普通版TNT2，有两款（华硕AGP-V3800、致福GBA-620）使用了SGRAM做为显存，好玩的是致福GBA-620是此次唯一一款普通TNT2还采用SGRAM的，而我本人也就见过这么一块。

创新的3D Blaster是这些显卡里包装最大最气派的一块（创新的包装一向如此）这个以Sound Blaster起家的新加坡公司，看来确有做多媒体界大

哥大的意图，大大的盒上印着大大的“3D”的两个字母，总体效果显得很豪华，显卡的设计和布线是创新自己的，做工相当专业，所有容阻原件全部是贴片式的没有一个直立元件，整个卡又干净又利落。不过创新在这款显卡上用的是两兆一片的ESMT-5(就是5纳秒)的SDRAM，结果32M显存一共是十六片把显卡的版面全给占满了。这块卡除了显示器以外还支持TV-OUT，随卡附送了一个Expendadle（兵人），BIOS版本为2.05.2.11

华硕的AGP-V3800 Dluxe是本次评测的显卡中功能最为“豪华”的一款。它使用的是华硕一贯的金黄色印刷电路板，由于支持CRT输出，S-Video输出，Video输出，7针的视频输入，视频采集，还随卡附送了一个VR-100立体眼镜（不知大伙有没有试过戴VR-100G开极品飞车的感觉，可真是酷毙了！！），所以整个板面被各种元器件密密麻麻铺满了，不过同样全是贴片式的做工毫不含糊，3800的显存是4M一片的ESMT-5的SGRAM，八片共32M显存排得整整齐齐。随卡捆绑的游戏是Turok2（恐龙猎手2）和XG2（一个摩托游戏），我们测试的这块卡BIOS版本为2.05.13（Side Band Enabled），驱动程序版本为V2.08 Beta 3（核心为公版2.08的），驱动程序的安装非常简易，安装以后在显示属性里，有相当多的调整选项。

相比于创新的盒大气粗，帝盟的Viper 770显得小巧许多。V770分为普通版（用普通版TNT2）和游戏专用版（用Ultra TNT2）两种，这回送测的是游戏版，右上角“GAMERS EDITION”字样清晰可见惹人怜爱。VIPER的包装只能算中规中矩，与我想象中的帝盟这样的名气略有不及。不过打开盒以后可就不敢再小视它了。帝盟的布线实在是太精密了，称得上“蛛丝马迹”，板上同样全部是排得整整齐齐的贴片式元件，显存用的是ET 5.5ns0的SDRAM，2M一片，所以32M显存也占了很大地儿。5.5ns比起ASUS和CREATIUE都慢了0.5ns，当然工作在标准工况下毫无问题，只是不知最后的超频特性实验会不会受影响。帝盟的这款v770只支持显示器输出，没有捆绑游戏（和GAMERS EDITION的称呼有点不符?），BIOS版本为201C4A02。从驱动程序的安装、设置、风格到界面，名厂的风范都能体现出来。v770有一个非常特别不同与本次其他任何显卡的地方：它的AGP 2X、4X模式的切换需要到板上去跳线。老实说如果是个不知名的小厂可能我已经开始骂大街了。但帝盟的技术实力是咱们有目共睹的，虽然由于时间紧没有深入研究，但想来它这么做总是有原因的吧？（后来我问了，帝盟这么做为了保证兼容所有的主板芯片组，典型美国人的作风。）

微星的Phontom系列，Phontom是幻影的意思，它的TNT2有8806和8802两款，我们拿到的8806是带32M的版本，可能是版面比较小的缘故，全部是贴片的元器件虽然排得整整齐齐一丝不苟，但略显拥挤，8806的显存是8M一片的SEC SDRAM（7ns），显存牌子是没说的了，可喜的是容量大则显存片数少总发热肯定会好些。8806的板也是金黄色的，除了显示器以外还支持TV输出。猜猜8806附带了什么游戏？是Virtua Fighter2!!哈哈猜不到吧？

Virtua Fighter系列是我的至爱，我还非常清楚地记得，一九九三年初，我在上海曼克顿顶层看见Virtua Fighter 1时的情景，那是我有生以来第一次看见虚拟现实的游戏，当时我面前是一个大屏幕，一个竖放的音箱立在屏幕左边，我就立在屏幕右边跟音箱对称的位置，张着大嘴看了整整一个钟头甚至都没想到自己也可以上去玩儿一会儿。后来为了玩儿Virtna Fighter2我才买了土星，买主机同时就买了一张VR战士2的正版——450元。但是但是……我记得 PC版的VR战士2是不支持任何硬件3D特效的啊？为了确认一下我还是把它又装了一遍，结果果然不出所料还是那个老版本（问我要不要装DirectX3，HAHA）。真不知微星是怎么想的，害得我打了足足一晚上VR2把工作都误了。

技嘉的GA-660盒虽不大，但封面上一个浑身是武器的机械—生化人非常酷，打开包装以后发现它的板材其实更酷——湛蓝湛蓝的，显存用的是与MS-8806完全一样的SEC 7ns SDRAM,8M一片一共4片搞定，我比较了一下，所有参数都一模一样除了技嘉的比微星的早生产三周（技嘉是99年第16周，微星是第19周）GA-620的版子设计非常简捷，除了主芯片和显存几乎就没嘛了，只有几个直立电容（三个220μF/16v的和一个20μF/16v的）有点不好看，GA-620也只有CRT输出，卡上

非测试性数据对比

| 项目 | 创新 | 华硕 | 帝盟 | 微星 | 技嘉 | 致福 | 奔驰 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 核心 | TNT2 Ultra | TNT2 Ultra | TNT2 Ultra | TNT2 | TNT2 | TNT2 | TNT2 |
| 显存 | 32M SDRAM(-5), 2M/片•16片 | 32M SGRAM(-5), 4M/片•8片 | 32M SDRAM(-5.5), 2M/片•16片 | 32M SDRAM(-7), 8M/片•4片 | 32M SDRAM(-7), 8M/片•4片 | 32M SDRAM(-7), 4M/片•8片 | 16M SDRAM(-6), 2M/片•8片 |
| 作工 | 优 | 优 | 优 | 良 | 良 | 良 | 良 |
| 视频输出 | 是 | 是 | 否 | 是 | 是 | 否 | 否 |
| 视频输入 | 否 | 是 | 否 | 否 | 否 | 否 | 否 |
| BIOS版本 | 2.05.2.11 | 2.05.13 | 201C4A02 | 2.05.13 | 2.05.13 | 2.05.13 | 2.05.13 |
| 捆绑游戏 | EXPANDABLE | TUROK2;XG2 | 一大堆工具软件 | Virtua Fighter 2 | 无 | 无 | 无 |
| 其它 | | 附送VR-100G 3D立体眼镜 | AGP2X/4X模式选择为硬跳线 | | | 默认工作频率为111MHz/120MHz | 默认工作频率为145MHz/165MHz |
| 零售价 | 2100圆 | 2450圆 | 2180圆 | 1450圆 | 1500圆 | 1510圆 | 990圆 |

有一个跳线，是用来给核心超频的。GA-620同样没有附带任何游戏，BIOS版本2.05.13,刚才忘了说了，GA-620的特别之处在于，它不但在芯片上面加了风扇，还在背面加了一个散热片。

致福生产显卡的时间不算太长，这回的GBA-620是评测品中板型最长的一块，深棕色的印刷电路基板沉甸甸的拿着很舒服。布线还算不错元器件大部分都躺着只有几个不碍眼的直立电容倒也无伤大雅，SEC 4M一片的SGRAM一共八片排得整整齐齐，由于核心用的是TNT而非Ultra,显存也就用了7ns的，GBA-620支持CRT输出、AV输出（严格说是AV里的V）和S-Video输出，包装简简单单，没有捆绑任何游戏。BIOS版本为2.05.13。致福的卡还有一个奇怪的地方，它没有采用TNT2普通版125/150的默认值，而是把频率设定在了111/125,为什么呢?不知道。（同样是后来问了致福的人才得知，这样做也是为了使GBA-620能够适合所有用户的计算机配置情况。在后来的兼容问题里我们看到对于TNT2而言这是很值得考虑的一个方面。）

奔驰是个国内品牌时间也不长，不过广告可是铺天盖地了，听说了那个“逐兆超频”的PⅢ-150吗？那就是奔驰的。奔驰的TNT2是台湾给他们OEM的，包装平平无奇，版型设计也一般般，布线倒还算可以，有两个直立电容（因为贴片式电容难做而且贵，不象贴片式电阻那么成熟，所以这几块卡里的直立元件全是电容），现代6ns的SDRAM是这几款普通版TNT2里最好的，据新天下的人（就是奔驰的生产厂）说这是因为奔驰也没有采用TNT2普通版125/150的默认值，与致福正好相反,他们把频率提高到了145/165，所以当然得用好点儿的显存啦。显存2M一片，一共八片，只支持CRT输出，随卡没有附送任何游戏。BIOS版本2.05.13。

这次测试，是使用配置A把所有卡全测完。对于每款显卡，由于自行开发的驱动比起公版驱动来性能确实有差距而且有的厂家根本没有自己编写驱动，所以这次统一采用了公板驱动。目前最新驱动版本是NVidia的雷管驱动2.08版，（因为芯片叫TNT,驱动程序又弄出“雷管”这样一个称呼来。NVidia可真够搞的），这一版本比起1.91版普遍认为是速度相差不大，而稳定性大有提高。具体到每块卡都有三项软件评测：3D特效，采用 3D WinBench99的3D WinMark;OpenGL 游戏效能，采用QuakeⅡDemo1（这是谁的QuckeⅡ里都有的，为了能够重复我们的实验结果，我们尽管采用大众化的测试工具）；Direct 3D游戏效能，采用Unreal的DEMO。

这还不算完呢，为了全面衡量各款TNT2的性能，上述三个测试中的每项我们都指定了高，低端两种进行环境。对于3DWinMark，低端环境为640×480，发色数16bit，Z-bufter 16bit，缓冲区数为3，Render为Front Only这个参数需说明一下，本来应该是用Flip，但我的显示器太烂，为了不影响TNT2的效果发挥，只好选了Front Only。高端环境为1280×1024，发色数32bit，Z-bufser深度32bit，其余同低端。对于QuakeⅡ， 低端环境是640×480，8-bit Tefuring设为OFF，高端则是1280×960。8-bit Texturing设为OFF。两种环境都是将贴图质量设为最高。对于Unreal则是使用D3D加速，所有3D特效全部打开，低端分辨率为640×480，高端分辨率则为1280×1024。还有，每

| 3D WinMark高端测试结果 | | | |
|---|---|---|---|
| 名次 | 品牌 | 得分 | 相对效能 |
| 第一名 | 创新、华硕、帝盟 | 476 | 100% |
| 第四名 | 微星 | 399 | 83.8% |
| 第五名 | 技嘉 | 385 | 80.9% |
| 第六名 | 致福 | 299 | 62.8% |
| 第七名 | 奔驰 | N/A | N/A |

| 3D WinMark低端测试结果 | | | |
|---|---|---|---|
| 名次 | 品牌 | 得分 | 相对效能 |
| 第一名 | 奔驰 | 1140 | 100% |
| 第二名 | 创新、华硕、帝盟、技嘉 | 1130 | 99.1% |
| 第六名 | 微星 | 1120 | 98.2% |
| 第七名 | 致福 | 1110 | 97.4% |

| Quake II高端测试结果 | | | |
|---|---|---|---|
| 名次 | 品牌 | 得分 | 相对效能 |
| 第一名 | 帝盟 | 55.8 | 100% |
| 第二名 | 创新 | 55.1 | 98.7% |
| 第三名 | 华硕 | 55.0 | 98.6% |
| 第四名 | 奔驰 | 53.0 | 95.0% |
| 第五名 | 微星、技嘉 | 45.9 | 82.3% |
| 第七名 | 致福 | 40.3 | 72.2% |

| Quake II低端测试结果 | | | |
|---|---|---|---|
| 名次 | 品牌 | 得分 | 相对效能 |
| 第一名 | 创新 | 106.3 | 100% |
| 第二名 | 帝盟 | 106.1 | 99.8% |
| 第三名 | 华硕 | 105.9 | 99.6% |
| 第四名 | 奔驰 | 105.0 | 98.8% |
| 第五名 | 微星 | 100.5 | 94.5% |
| 第六名 | 技嘉 | 99.0 | 93.1% |
| 第七名 | 致福 | 92.6 | 87.1% |

| Unreal高端测试结果 | | | |
|---|---|---|---|
| 名次 | 品牌 | 得分 | 相对效能 |
| 第一名 | 创新 | 30.46 | 100% |
| 第二名 | 帝盟 | 30.44 | 99.9% |
| 第三名 | 华硕 | 30.39 | 99.8% |
| 第四名 | 奔驰 | 29.25 | 96.0% |
| 第五名 | 技嘉 | 27.90 | 91.6% |
| 第六名 | 微星 | 26.89 | 88.3% |
| 第七名 | 致福 | 22.73 | 74.6% |

| Unreal低端测试结果 | | | |
|---|---|---|---|
| 名次 | 品牌 | 得分 | 相对效能 |
| 第一名 | 微星 | 46.05 | 100% |
| 第二名 | 帝盟 | 45.49 | 98.8% |
| 第三名 | 创新 | 45.05 | 97.8% |
| 第四名 | 华硕、奔驰 | 44.92 | 97.5% |
| 第六名 | 技嘉 | 44.75 | 97.2% |
| 第七名 | 致福 | 44.58 | 96.8% |

个数值都是测量三次，取平均值。这样一来工作量可就大了，等到全部测试都做完，我变成了一个手中那着厚厚一大沓评测结果的白胡子老头。家里人都不敢认了。因为不可能把全部数据都写进来。只能将各款显卡的结果对比列出，然后是性能分析。

六项性能测试，只有奔驰的卡因为是16M显存无法进行3D Winbench99的高端测试，其他卡都没有遇到任何问题。全部完成后，对比一下各个栏目的成绩，就能发现一些有趣的结果。首先，在六个测试项目中，有两个项目3D Winbench99低端测试和Unreal低端测试所有显卡得分都十分相近。在3D Winbench99低端测试中最高得分奔驰的1140和最低得分致福的1110只相差2.6%，Unreal低端测试中得分最高的46.05（微星）和最低得分致福的44.58也只相差3.2%。有趣的是，与之相对的3D Winbench99高端测试和Unreal高端测试中七块显卡的成绩却拉开了，3D Winbench99高端测试中的第一名被华硕、创新和帝盟联袂取得（476），这个得分与最后一名致福（294）的差距达到了

| 创新3D Blaster测试结果 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3D WinMark | | Quake II(Open GL) | | Unreal(D3D) | |
| 高端测试 | 低端测试 | 高端测试 | 低端测试 | 高端测试 | 低端测试 |
| 476 | 1130 | 55.1 | 106.3 | 30.46 | 45.05 |

| 华硕V3800测试结果 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3D WinMark | | Quake II(Open GL) | | Unreal(D3D) | |
| 高端测试 | 低端测试 | 高端测试 | 低端测试 | 高端测试 | 低端测试 |
| 476 | 1130 | 55.0 | 105.9 | 30.39 | 44.92 |

| 帝盟VIPER 770测试结果 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3D WinMark | | Quake II(Open GL) | | Unreal(D3D) | |
| 高端测试 | 低端测试 | 高端测试 | 低端测试 | 高端测试 | 低端测试 |
| 476 | 1130 | 55.8 | 106.1 | 30.44 | 45.49 |

| 微星MS-8808测试结果 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3D WinMark | | Quake II(Open GL) | | Unreal(D3D) | |
| 高端测试 | 低端测试 | 高端测试 | 低端测试 | 高端测试 | 低端测试 |
| 399 | 1120 | 45.9 | 100.5 | 26.89 | 46.05 |

| 技嘉GA-660测试结果 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3D WinMark | | Quake II(Open GL) | | Unreal(D3D) | |
| 高端测试 | 低端测试 | 高端测试 | 低端测试 | 高端测试 | 低端测试 |
| 385 | 1130 | 45.9 | 99.0 | 27.9 | 44 |

| 致福GBA-620测试结果 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3D WinMark | | Quake II(Open GL) | | Unreal(D3D) | |
| 高端测试 | 低端测试 | 高端测试 | 低端测试 | 高端测试 | 低端测试 |
| 294 | 1110 | 40.3 | 92.6 | 22.73 | 44.58 |

| 奔驰3D-TNT2测试结果 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3D WinMark | | Quake II(Open GL) | | Unreal(D3D) | |
| 高端测试 | 低端测试 | 高端测试 | 低端测试 | 高端测试 | 低端测试 |
| N/A | 1140 | 53.0 | 105.0 | 29.25 | 44 |

38%。与此类似，Unreal高端测试中第一名创新的30.46和最后一名致福的22.73相差幅度也有25%之多。至于Quake II的高端测试和低端测试，虽然不像另外两者那样形成了鲜明的对比，但高端测试中第一名与最后一名相差幅度为25.8%，低端测试则为12.9%，正好是高端的一半，与上两者的趋势是相同的。由此我们可以看出，在低端应用环境中，TNT2和TNT2 Ultra之间的差别并不明显，必须要到对于显卡的加速能力要求苛刻的高端环境下，TNT2 Ultra才会显现出较大的优势。

除此之外另一个有趣的现象是，在三个高端测试中七块显卡都明显分成了两个大的阵营和两个特例（低端测试基本上七块卡都扎堆了）。创新、华硕、帝盟是第一梯队成绩咬得很紧（在3D WinBench99的两个测试中他们的得分完全一样），微星和技嘉是第二组互相之间也很接近，在第一梯队和第二梯队之间是特例-奔驰，它的得分总体而言更接近第一组，第二个特例是致福，它总是落在第二组后面垫底儿。

七块显卡中，创新的3D Blaster得到了3D WinBench99高端测试，Unreal高端测试和Quake II低端测试三项冠军。帝盟拿到了3D WinBench99高端测试和Quake II高端测试两项第一，华硕则得到了3D WinBench99高端测试一块金牌。其他几块使用TNT2的显卡中，奔驰拿到了3D WinBench99低端测试的金牌，微星的MS-8806则出人意料地摘取了Unreal低端测试的第一.不过根据我们刚才的分析，奔驰和微星所拿的这两个冠军的含金量是相对较低的。另外那一边简直是一头倒，六项测试的最后一名全都是致福，而且除了在3D winbench99低端测试和Unreal低端测试中它与第一名分别相差2.6%和3.2%还比较小以外，在其他四项测试3D winbench99高端测试，Unreal高端测试，QUAKE II高端和低端测试中它的得分比起第一分别落后了38%，25%，25.8%和12.9%。这种情况主要应该“归功”与它过低的默认频率设置，后来将它超频到和其它厂商一样的频率，它的性能也达到了基本上和另几块用TNT2的卡同一水准。

在所有测试项目中，超频无疑是最为非常规的，但是它却绝不是最不重要的。本次测评中的超频试验也注入了很大精力。首先需要说明的是，由于测评的显卡都是从市场上抽出来的，所以带有很大的随机性，在我们这里作出的超频能力实验，既不能代表某种品牌的平均超频能力，更不能用来和每个买卡人的实际情况相比较。不过我想就算是对不主张超频的人，超频也至少能让你了解此款显卡的综合质量和工作“潜力”，当然，对于像我这样狂热的发烧友来讲，一张卡能否超频，能超到多少和超了之后工作稳定不稳定绝对是买卡时要考虑的一个重要参数了。

这回超频试验，用的是EnTech非常著名的显卡工具——Power Strip(强力抽取，就是摆明了要将显卡的最后一分潜力也压榨出来)。Power Strip是一个针对显示系统的工具集，提供了非常丰富功能也非常强大的各种工具。它是我最景仰的那一类软件——功能非常强大，在某一领域有极深的造诣，并且一枝独秀无人能比就象金山影霸(后来改名叫超级解霸)系列。我们用的版本是2.51.06，到现在结稿时还是最新的版本，它里面有非常多的功能选项，用来超频的是“执行效能调整”，可以分别调整TNT2核心和显存的工作频率。由于有两个频率参数可以调整有点儿乱，所以测的时候采用了变量分离法，先固定核心频率，升高显存频率直到上限，所谓上限是指3D游戏一小时内不许花版、死机。然后固定显存频率，升高核心的工作频率直到上限，这时得到的一对核心/显存频率值就是这块显卡的实际超频能力值。需要注意的是这种方法所得数值是否精确，依赖于核心，显存工作频率两者之间是否线性相关，就是说显存提高了工作频率以后，会不会对核心超频产生影响。使得原本能超到180MHz的核心现在只能超到170MHz。只有两个频率间是线性无关的，这样的方法才能得到正确的结果。为了确认这一点，我在得到了一对上限频

超频表

| | 核心 | | | 显存 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 默认 | 最高 | 超频幅度 | 默认 | 最高 | 超频幅度 |
| 创新 | 150 | 180 | 20% | 183 | 225 | 23% |
| 华硕 | 150 | 160 | 6.7% | 183 | 225 | 23% |
| 帝盟 | 150 | 180 | 20% | 183 | 205 | 12% |
| 微星 | 125 | 160 | 28% | 1500 | 180 | 20% |
| 技嘉 | 125 | 165 | 32% | 150 | 190 | 27% |
| 致福 | 111 | 160 | 44% | 120 | 175 | 46% |
| 奔驰 | 145 | 160 | 10% | 165 | 200 | 21% |

率值后，就把频率都降到出厂默认值，然后反过来先超核心，而把显存固定不动。等核心超到头以后再超显存，把最后结果和第一次的结果相比较。实验表明，这两者之间确是（基本上）线性无关的。

七款显卡里每款都有不同程度的超频能力，确实没有一块超不上去的。从结果看，在三款使用TNT2 Ultra核心的高档卡中，创新的3D Blaster毫无疑问是超频能力最强的。它的核心从默认的150MHz超到180MHz（超频幅度20%）。而显存就更厉害了，-5的ESMT在225MHz的频率下仍然若无其事工作自如(默认频率183MHz，幅度23%)。另外两块里华硕的核心超频能力相对较弱，显存则是顶呱呱没说的；而帝盟则是正好相反芯片超到了和创新同一水平，都是此次最高的，显存由于是用5.5ns的关系，比前两者要低一些。另外四款使用TNT2的显卡，虽然奔驰用145MHz/165MHz的默认值，微星和技嘉是标准的125MHz/150MHz，而致福用了搞笑的111MHz/120MHz，但超频后的最终结果则显然没有它们的初始值差得大。核心频率最高（技嘉的165MHz）和最低（另外那哥仨的160MHz）也就差5MHz（3%），显存最棒的是奔驰的200MHz（-6的HY嘛），其它三者分别为技嘉的190MHz，微星的180MHz和致福的175MHz.在超频测试项目上，这一组是奔驰和技嘉难分胜负。那么超频到底有多大的实际意义呢?在前面的测试报告中，我们能看到测试结果基本上是决定于工作频率的，频率越高，则速度越快。对于同一频率的不同显卡，各个牌子之间速度相差甚微。

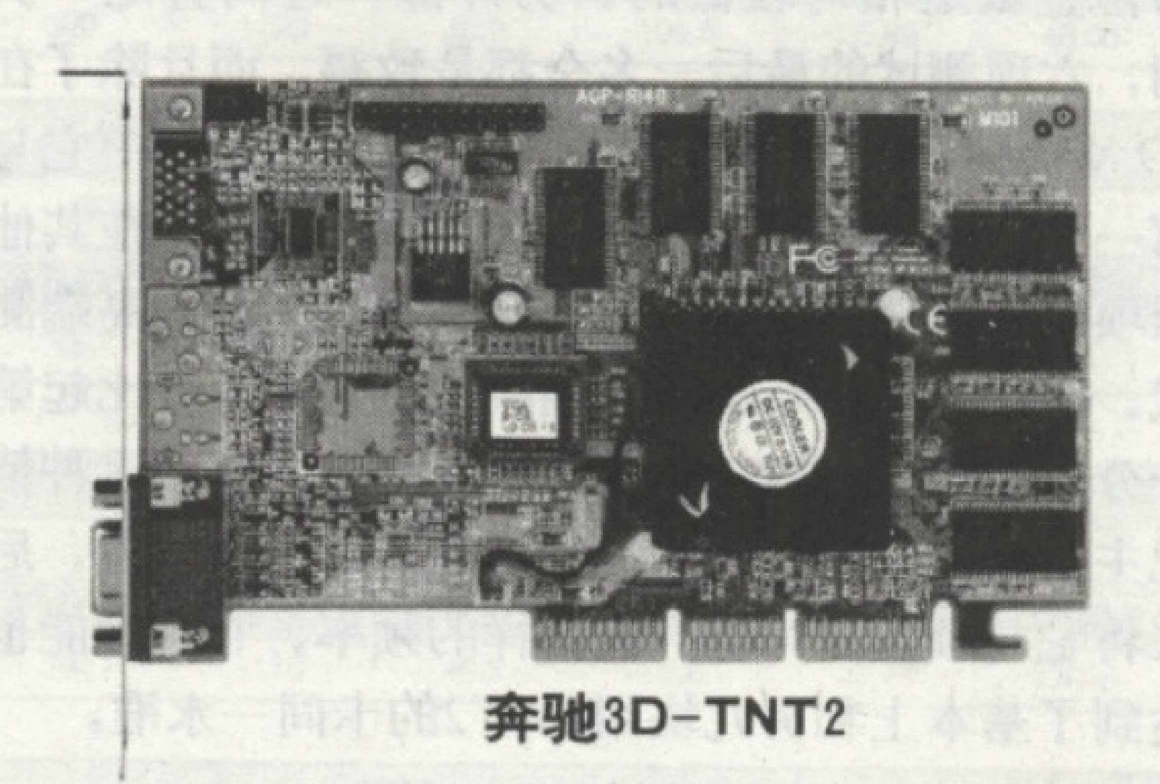
除了Power Strip以外，还有一个TNT/TNT2专用的小程序叫TNT clock up，它什么别的功能也没有，就是用来超频TNT/TNT2的，一共才40来K，不过比Power Strip 的调整项目要细得多了，我看没几个人能全部用明白，如果有兴趣，各位也可自己钻研一番。

做完了所有常规和非常规的测试项目以后，还剩下最后一个测试:比较图像质量。本来这个测试在比较多种显卡时是最难的，但这回却非常容易就得到了结论:完-全-—-样(没偷懒我确实凑在屏幕前仔细比过)。因为用的全是TNT2主芯片嘛。要是一块卡一个样谁和谁都不靠谱倒怪了:-)。

## 悟道篇

下面是所有读者最关心的问题：“到底谁是这次评测中的冠军呢?”不过，这个问题我们无法回答，并且我们怀疑是否会有唯一正确的答案。这是因为每个买卡的人的要求都是不一样的。没有两个人对要买的显卡有完全一样的需求，因此“最好”这个概念无法做确切的定义。有的发烧友买TNT2，就是为了能追上3D界最新最快的潮流和追求世界当前最先进技术所带来的无与伦比的快感。有的爱好者千辛万苦攒钱买电脑，物有所值（物超所值当然是更好）是首先要考虑的问题。用TNT2做图像工作的人自然要考虑其图像质量，稳定性有时甚于对速度的要求。还有人，买TNT2“就是因为我喜欢它”，就是因为没有一快卡能满足所有人的意愿，因此这回我们的评测活动没有做任何人为的排名。当然实验数据的高下就放在那儿，不用我说，大伙谁高谁低一清二楚。

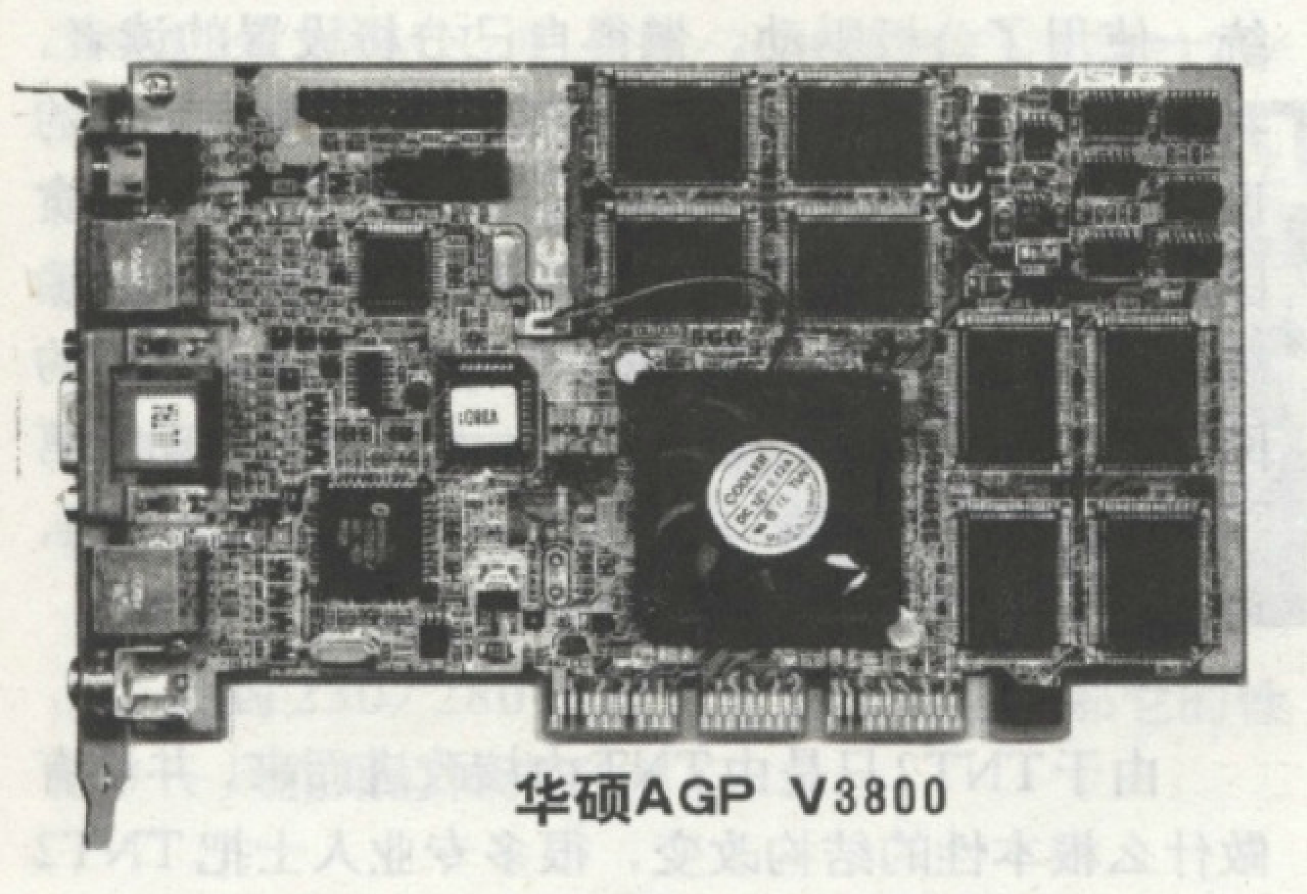
综合各方面的指标来看，如果想用有限的钱买一款物美价廉的TNT2，那么奔驰的3D-TNT2将是一个不错的选择。它是TNT2（普通版）中唯一使用6ns显存的一个牌子，它的默认工作率是TNT2（普通版）中最高的。虽然有人会争辩说“我可以超频呀”，不过不过，它的-6显存使得在超频方面它也是领先的。奔驰的TNT2另一个优势就是它的价格，它是本次显卡中价格最低的，不到1000元——这可不是M64或Vanta而是TNT2啊!3D-TNT2的包装、驱动都非常平常，但做工却不差，给人的总



奔驰3D-TNT2

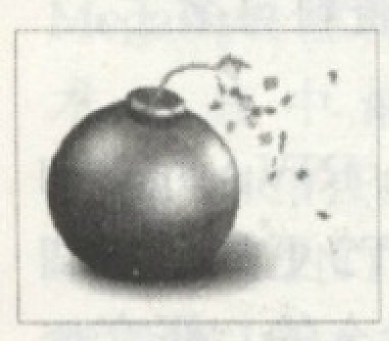
体感觉是买3D-TNT2，你花的钱虽不多，但得到的却不比别人少。唯一美中不足的是，奔驰的卡只有16M显存。尽管在目前绝大多数游戏使用16比特

发色数，16比特Z-buffer深度和256×256大小的材质贴图的情况下不会有任何问题，但无法通过3D WinBench99的高端测试这一事实，说明16M显存的奔驰有可能会比它那些32M的兄弟更早碰到性能上的极限，当然，不会是在现在。

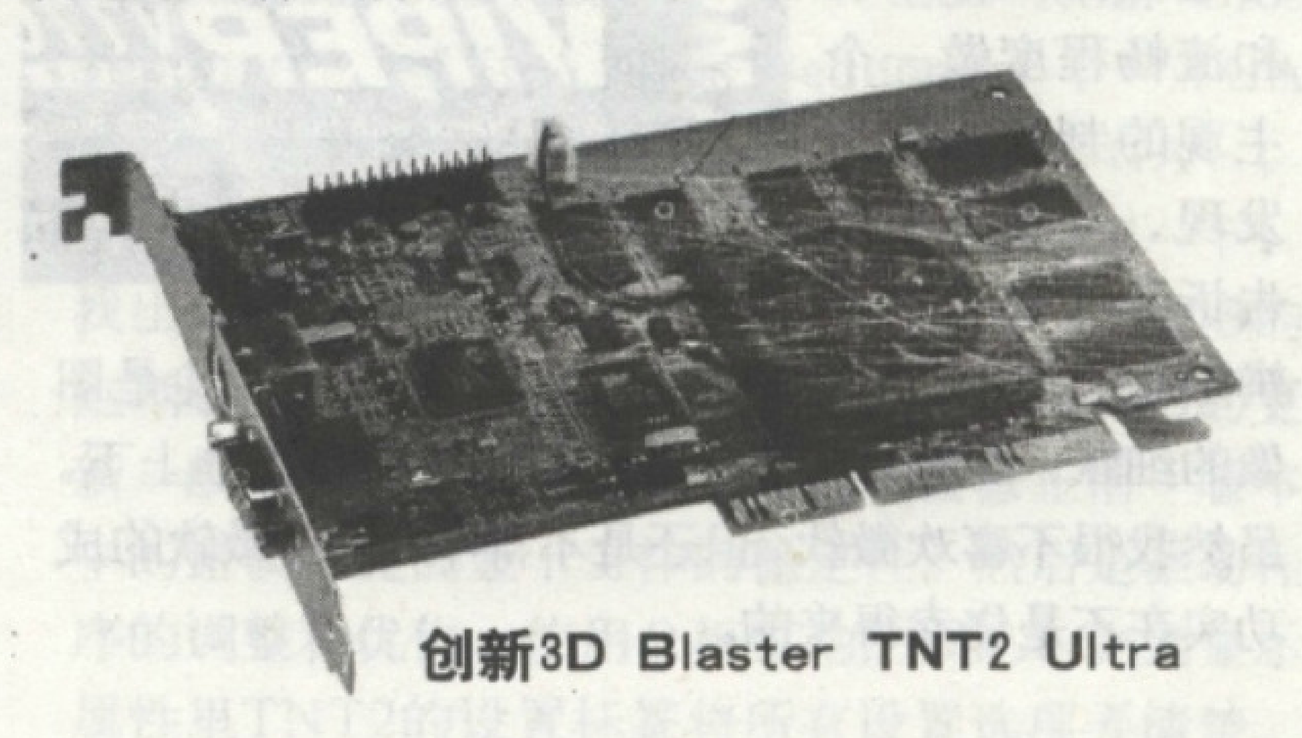


华硕AGP V3800

对于另外一个极端——狂热的3D游戏迷和狂热的硬件发烧友以及那些狂热的3D游戏迷兼硬件发烧友——来讲选择也是容易的：华硕A G P V3800。TNT2 Ultra+32M SGRAM(5ns)+视频输出+视频输入+三维立体VR眼镜。还需要别的说服力吗?正如它的名字所说的，V3800是这次最贵的卡同时也是最豪华的。不过要想用3800作视频采集可得当心点儿。我一朋友说一分钟采集的图像能放满一整张光盘，所以如果C P U 不够快，内存不够大，硬盘不够容量的话……另外，尽管没做精确实验，但来自各方面的资料表明，V3800是这些卡里功耗最大的一块，对AGP插槽的要求相当苛刻。所以一定要为它配块好板子，切记切记。



刚才说过这回我们没搞什么一二三四的排名，不过，我们设计了一个“编辑选择奖”，这是依照通行的评测规则制定的。所谓“编辑选择奖”，就是站在杂志社自己的立场上，在研究了这么多关于TNT2的资料，在测试了这么多基于TNT2的显卡，在综合了这么多测试数据的基础上，选出一块让我们觉得最好最值得买的卡。这就是本次活动的大奖，那么“编辑选择奖”的得主是谁呢?是创新的3D Blaster，这块卡无疑是现在市场上最值得购买的TNT2显卡之一。这首先是由于创新深厚的技术实力和多媒体制造方面的丰富经验，使这块TNT2 Ultra在各个方面都表现不俗。在所有的测试项目中，3D Blaster都给我们留下了深刻的印象。测试结果大家都已经看过了，创新是得第一最多的卡，并且它的单项最低名次是第三还在平均线以上，所以当得知创新的3D Blaster TNT2 Ultra比DIAMOND VIPER V770还要便宜时，我们毫不犹豫地选择了它作为本次大奖的得主.但大家要注意了，创新有3D Blaster TNT2 Ultra（Ultra芯片），3D Blaster TNT2(普通芯片)和3D Blaster TNT2 Value（Vanta芯片）三款，包装模样都差不多，另外两款我们没比过，也不知道怎么样，所以买时要当心点儿，可别买错了。



创新3D Blaster TNT2 Ultra

本来吧，除了Intel的赛扬平台以外，我们还准备了一个K6-2 450的平台，当然就是CPU和主板不一样，其它都用跟赛扬一模一样的东西，想把TNT2在AMD芯片上的性能表现也测将出来。但是我们也碰到了许多发烧友都甚感头痛的TNT2与非Intel产品兼容性问题，总是系统挂起或干脆死机。我前前后后装上了从三个不同厂家要来的三种不同型号的主板（够累的吧），有ASUS的P5A，使用Aliddin V芯片组（M1541北桥+M1543C南桥），有技嘉GA-5AX，也使用Aliddin V芯片组，还有盘英EP-MVP3G-M，它使用MVP3芯片组（VT82C598MVP北桥+VT82C596南桥），都不同程度出现了上述问题。由于时间不够了，最后我也没去深入分析，大概是由于在AGP2X模式下，Intel芯片组和非Intel芯片组的AGP Command Set不兼容，而这种不兼容又被TNT2给“利用”了。本来可以将TNT2强制为PCI仿真工作方式，如果没问题就是这儿的事儿了，谁有时间和精力的话，试试看吧。有任何结果千万别忘了告我一声儿——dongchao@conpok.net。

还有，据发烧友报告这种不兼容性还挺突出的，不仅仅是AMD CPU用TNT2不行就算是用Intel的CPU，如果用了非Intel芯片组，照样可能出现

问题。在这里把这个兼容性问题写出来，希望用AMD CPU的同志和用非Intel芯片组的同志想要升级TNT2的时候加以考虑。

由于Unreal支持Direct 3D和Open GL两种加速引擎，TNT2又正好提供了对这两者的硬件加速，所以在全部测试完成以后，我把这两个引擎的效果对比了一下，不是精确的测量，而是对它们的图像质量和流畅程度做一个主观的判断，最后发现，如果不事先告诉我，我无法分辨出到底是用了Direct 3D还是OpenGL，无论是图像的细腻，质感的充实还是光影的绚丽都难分上下。虽然我很不喜欢微软，但还是不得不承认，微软的成功实在不是侥幸得来的。




关于TNT2的话题只怕远非这样一篇文章所能论述详尽，在这次评测活动中我也有不少心得。因为我觉得TNT2和TNT2 Ultra就应该没什么区别，只不过一个级别高点儿，另一个级别低点儿就是了，所以就用TNT2的驱动程序驱动TNT2 Ultra，确实没出什么问题，只不过效能会有所降低；再用TNT2 Ultra的驱动程序驱动TNT2，也没什么问题，这时效能也会有轻微降低，因此建议大家还是不要把TNT2和TNT2 Ultra的驱动程序互换，互换BIOS的实验没敢做，怕把卡弄黑了，人家厂家揪住让咱赔。你要是胆儿够大的话可以试试看，甚至于用不同牌子的BIOS试试，没准会有所收获。

关于TNT2的驱动，Nvidia有个突出特点，就是对驱动程序的发掘有极高的水平，比较一下RIVA128第一版的驱动程序和RIVA128ZX最新的驱动程序就能发现，一块卡，性能能差一多半，简直是判若两人，对TNT2的测试中也发现了同样的情况。在我们使用的七款卡中，创新、华硕、帝盟和技嘉为自己的卡单独编写了驱动程序。按说，显卡生产厂商对自己分析、设计、选材、布线、生产最后测试的产品了解应该是最深刻的，编出来的驱动程序应该最能充分发挥自己显卡的能力，但是实际测试中没有一个能超过公板驱动的，都要差一块。当然，这绝不是说明自己开发的驱动效能不行，这只能说明自己开发的驱动程序在默认设置下效能不行，但因为各个驱动都有一大堆调整选项，加一块儿就太多了，做不到每调个参数就存储一下，出来再测一遍找出最优化设置，所以为了公平起见，统一使用了公板驱动。懒得自己分析设置的读者，我看就用公板驱动吧，NVidia的驱动质量绝对没的说，根本用不着自己去配。但对于买了名牌卡又贪图原厂驱动强大的调整项，或是要用视频输入，输出这种公板驱动没有的功能而非用原厂驱动不可的同志，建议是两条：第一、Down最新的驱动；第二、读一下驱动文档，钻研一下怎样才能又快又稳，可别装上就用，那样就吃亏了。

由于TNT2只是由TNT内核改进而来，并没有做什么根本性的结构改变，很多专业人士把TNT2理解成支持32M显存，有第二代Twin Texel结构的超快TNT，所以目前手里有TNT的同志，看了这篇专评TNT2的文章也不用灰心，你可以把TNT2的驱动用在TNT身上(我绝对没蒙你).老实说，TNT是一块非常酷的显卡，其设计思想、性能指数和处理结构都具有超前性，所以只要你肯深入分析优化它，绝对会得到性能的大幅提升。TNT使用TNT2的驱动并不都象我说的这么容易，某些个别的不兼容选项要在注册表里手工设置。由于这是一篇专门介绍TNT2的文章，所以这一部分就不多讲了，有兴趣的读者上网找一找，资料可多了。




对了，说到这里回过头讲句老话，RIVA 128和RIVA 128ZX这哥俩比TNT和TNT2更象。它们之间不同的驱动呀，不同的BIOS什么的，研究一下，对于性能提升也是大有帮助的。

Cuillemot和Falcon Northwest联合研制的极品TNT2在8月6号（还是5号来着?）已经正式推出了!这是我们真正关心的消息，这块TNT2的Ultra芯片有195MHz的时钟频率，32M SGRAM的工作频率则为235MHz。第一个基于它的显卡是Falcon Xentor，在这样的工作频率，根据我的推算，达到或超过一千万每秒的三角形生成力和三亿五千万每秒的像素填充率是没什么问题的，这个成绩已经足

以在当今傲然不可一世了。但请注意，这只是默认工作点，也就是说最稳定的状况，那么它的超频理所当然是万众注目了（随卡附带了一个超频工具，这也说明确实可以把它再往上超）。能超到多少呢？以这里我们这些卡超频试验的经验，假设它能超到210MHz/260MHz吧，210/260!!想想TNT2的125/150，TNT2 Ultra的150/183，那么这时的极品TNT2究竟会有怎样的性能呢？如果在这些极品中，能碰到一颗极品中的极品，超到230/280还能正常工作的话，那它的性能……只能用恐怖来形容了。




与极品TNT2思路完全不同，但受重视程度却不相上下的，是TNT/TNT2系列芯片的SLI(Scan Line Interlace，扫描线交错)。SLI是为3DFx为Voodoo系列首创的利用两块同样的显卡分工协作提高显示效能的技术，在四月《好事成双》一文中，曾经介绍过相关情况．当时是99年初，过了不久，TNT系列的SLI就有人在搞了，有意思的是这个“人”不是NVidia自己，而且也不只一帮，创新（创新的研发能力确然是一流的，它还搞出了一个工具，能让TNT、TNT2据说还有别的芯片支持3DFx的独门编程界面GLide，弄得3DFx直跟它急）。Gaillemot和MegaByte都有自己的SLI技术，其中最热门的是Megabyte的PGC。这回也想研究一下TNT2/SLI的性能会是什么样儿，但SLI只能用PCI版本的卡，而PCI的TNT2又太难找，所以只好作罢。




针对TNT2的优化也是网上和游戏老鸟们之间热衷的话题，大致来讲，对于某一款特定显卡的优化调整，包括硬件组合优化和软件配置优化两个大的阶段。在硬件优化上，除了前面提过的要采用优质主板、优质电源以外，最好主板上AGP的频率是可以调整的。有些主板在100MHz外频下AGP的频率也是100MHz，另外一些则是66MHz，这要看厂家的设计了。另外就是AGP模式，现在所有芯片组都只支持AGP2X模式，不过别忘了TNT2可是块AGP 2X/4X的卡，最早支持AGP4X的Intel820芯片组马上也该发货了，在它上面TNT2性能会有所提高吗？我看会。这回我们的测试工作在APG2X模式下时，TNT2的性能比在PCI总线模式下高不少呢，有百分之十几，以此推测，AGP4X的主板将会激发TNT2新的活力。软件优化上，第一是主板BIOS中关于显示选项的设置。其中，有“Video Rom Bios Cacheable”，“Video Rom Bios Shadow”，“VGA Bios Sequence”，“VGA Palette Snoop”，“Assign IRQ to VGA”，“AGP Adapter Size”几个选项，实际测一下，找出最适合自己机器的配置。第二是显卡BIOS的定期刷新，保证使用最新最好的版本。BIOS的更新一般不会对速度造成提高，但它会修正前一版本中的错误，提高显卡工作的稳定性。然后是驱动程序的调整和优化，使用公板驱动的同志，先到显示属性里TNT2的设置标签将所有设置选项弄清楚，当然重点是D3D和OpenGL选项，然后退回来，打开注册表编辑器，找到HKET-LOCAL-MACHINE/Software/NVIDIA Corporation/RIVA TNT/NVTweak，在它下面新建一个叫“PowerUser”的DWORD值，并赋值为1，然后再回到桌面上显示属性里TNT2的设置页，其中D3D和OpenGL两个标签里会分别多出一个关于垂直刷新同步的选项，在D3D的高级菜单里，选中“Disable wait for Vblank”，在OpenGL里，选中“Enable Buffer Flipping for fall-screen applications”，确认退出就行了。还有就是超频前面已经说过了，再说一句，可以用半导体制冷器什么的给芯片和显存降温，这样能多超一些。另外，就是专门针对各个游戏的优化，那要在游戏里设置。

TNT2和Voodoo3这两个第四代3D卡里的天皇巨星到底谁更快简直成了一个经典的问题，就手里确实的资料，我可以明确地告诉大家：TNT2更快。但是问题不是这么简单就完事了，关键之处在于，3DFX和NVidia在显卡设计上的出发点和思路不一样．对于NVidia来说，TNT2的目标是在确保当今业界领先的技术标准（概括来说就是32技术，32位色深+32位Z缓冲+32M显存）的同时提供最

为强悍的性能表现，我们亲眼目睹它做到了这一点；而对于3Dfx来说，只有达到不低于60FPS的速度感受同时又有其它产品达不到的图像质量才算合格，至于Z-buffer深度呀显存大小呀什么的是放在第二位的．不是有很多人坚持认为采用GLide引擎的游戏比D3D和OpenGL都华丽和逼真得多吗？当然也并不是说3Dfx不重视技术发展，它的下一代3D核心Nalpam据说支持128M显存（我的老486-133内存才16M……），但在年底发售的新一代3D游戏QUAKE Ⅲ才开始支持512×512纹理的现实情况下，3Dfx不把这类平均寿命只有一年的3D加速卡的研究重点全放在追求2048×2048的大纹理之类的指标上，而是以速度和质量为本，也是相当有道理的。就目前看来，还是没有什么人能说自己的图像比Voodoo3更好，同时，使用Voodoo3的人也从没对它的速度有什么不满。另外还有一点，Voodoo系列的兼容性是最好的，不对不对，实际上VOODOO系列的兼容性不怎么样，到现在连个完全版的OpenGL ICD都拿不出来竟然还为Quake Ⅲ单编了一个Partial GL驱动，D3D性能也就那么回事，只有一个独家的Glide，但架不住所有游戏都会去兼容它，GLide引擎的游戏就不提了，OpenGl游戏差不多都有个Voodoo GL，D3D游戏也大多会为它优化或是有优化补丁，应该说Voodoo系列的“被”兼容性是无与伦比的．这就使得干巴巴的评测数据说服力大为下降，你的显卡再强力，在通用加速引擎的作用下，也只能眼看着人家在为它专门优化的环境下如鱼得水一路疯跑．从这一点来讲，买Voodoo是相当划算的，你不但买到了3Dfx的劳动成果，还得到了许多游戏设计者的心血。但我们也应该看到随着TNT2的不断升温，大家对它的重视也越来越多了，如果照这么发展下去，肯定会有越来越多的游戏去专门考虑TNT系列，到NVidia的网站上看看，现在就有不少。不管怎样，VOODOO和TNT肯定还要接着拼下去，它们拼得越厉害，对消费者越有好处，所以还是别盼着分出高下吧。研究了这么长时间以后，我对到底Voodoo3和TNT2谁更好的明确答复是：不知道 hahaha…

新一代的3D加速卡无一例外全部是支持DVD加速的，但问题是每块卡的加速程度都不同。TNT2当然也宣称它支持DVD回放，不过它不提供MPEGII视频流的硬件动态图像补偿，这在我来看是一个不错的特点（喂，你夸TNT2夸糊涂了吧?）。具有动态补偿的加速卡，能够做到在MMX166 CPU加ISA声卡级别的机器上回放DVD，TNT2不提供这项功能，当然不是因为技术上做不到，而是因为TNT2压根不是针对这一市场设计的。品牌机就不用说了，装TNT2显卡的机器全部是顶级配置P Ⅲ呀k6-Ⅲ什么的，自己攒机一族，只怕也没有用赛扬300A+32M内存+TNT2的吧?再说了，就算你真的这么配了，放DVD也绝对没有问题，所牺牲的不过是多一些CPU占用率罢了，可是还省了银子呢。刚才我说它不错，就是因为这样节省成本，而不会降低效果是有道理的做法。至于DVD的回放质量，我们用了CYBERLINK的PowerDVD 2.0(工程版)进行测试，DVD-ROM则是创新的老古董两倍速DVD2240E还是MODE4的，连UDMA33都没有，效果嘛，怎么说呢，因为我用的是100外频的赛扬450，播放速度当然没什么可说的了，根本谈不到会不会有停顿呀、丢帧呀这样的问题。画面质量则与其它显卡无甚区别，既不比别人好，也不比别人差。有一个镜头是个清澈透明，极大的一块纯净的玉似的大水池，看惯VCD或玩惯古墓丽影的人，肯定会被吓一跳，太漂亮了．

这篇文章写到这里就该结束了，收集到的所有资料包括各款显卡BIOS、最新驱动、超频工具、图片、相关文档、TNT2技术手册和性能比较表都会放在最新的《大众软件》配套光盘上。

***Resolutions Supported (128-Bit Interface)***

| | Bits per Pixel | Memory Req. (MB) | Refresh Rates (Hz) | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 320X200 | 8 | 1MB | | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 16 | 1MB | | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 32 | 1MB | | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| 320X240 | 8 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 16 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 32 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| 400X300 | 8 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 16 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 32 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| 480X360 | 8 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 16 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 32 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| 512X384 | 8 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 16 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 32 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| 640X400 | 8 | 1MB | | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 16 | 1MB | | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 32 | 1MB | | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| 640X480 | 8 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 16 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 32 | 2MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| 800X600 | 8 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 16 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| | 32 | 2MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | 240 |
| 960X720 | 8 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | |
| | 16 | 2MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | |
| | 32 | 4MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | |
| 1024X768 | 8 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | |
| | 16 | 2MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | |
| | 32 | 4MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | 200 | |
| 1152X864 | 8 | 1MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | | |
| | 16 | 2MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | 170 | | |
| | 32 | 4MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | | | |
| 1280X1024 | 8 | 2MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | | | |
| | 16 | 4MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | 140 | 144 | 150 | | | |
| | 32 | 8MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | | | | | | |
| 1600x900 | 2 | 2MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | | | | | | |
| | 16 | 4MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | 120 | | | | | | |
| | 32 | 8MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | | | | | | | |
| 1600X1200 | 8 | 2MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | | | | | | | |
| | 16 | 4MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | 100 | | | | | | | |
| | 32 | 8MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | | | | | | | | |
| 1920X1080 | 8 | 2MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | | | | | | | | |
| | 16 | 4MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | | | | | | | | |
| | 32 | 8MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | | | | | | | | |
| 1920X1200 | 8 | 4MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | | | | | | | | |
| | 16 | 8MB | 60 | 70 | 72 | 75 | 85 | | | | | | | | |
| | 32 | 16MB | 60 | 70 | 72 | 75 | | | | | | | | | |
| 2048x1536 | 8 | 4MB | 60 | | | | | | | | | | | | |
| | 16 | 8MB | 60 | | | | | | | | | | | | |

TNT2分辨率×发色数×刷新率总表




曾几何时，网站被视为男性的专利。转念想想也不无道理，网上的女孩本来就少，聊天室里发现有一两个女子，立刻被簇拥起来（虽然明知90%是男扮女装的）。少有人会将女性和制作麻烦、维护繁琐的网站联系在一起，不过还是请你先看过下面的站点，再做出判断。

上海 王晨昀

### 一、以内容取胜的女性站——天使花园

http://skygarden.126.com

一个不但制作精美而且内容十分丰富的主页，这在女性站点中可不多见喔！内容以娱乐为主，“影视歌曲”是其特色栏目，不仅分类详细，而且每首歌曲还配上插图和歌词，可谓用心良苦。其“金庸武侠影视系列”更是此站的一大热点。在这里你能够找到站长搜集珍藏的“金庸武侠系列影视剧”的珍贵剧照，并配有演员介绍、相关音乐等等，版本之全令人油然而生赞叹之心。站内其它内容也颇具欣赏价值，如：“动画专辑”中收藏有大量高清晰度的漫画图片；“天使藏书”中备载席娟、席幕容等女性作家的全套作品。特别地，这些都是本地链接，如果更新速度再快些，人气值势必更高。

观感：建议站长在保留自身特色的前提下，开发更多新栏目，另外更新频率略嫌不足。

站长自荐：影视信息、歌曲下载、漫画精品、明星风采您一定要看看。

访客留言：你的站点内容丰富，但我还是最喜欢你的“金庸影视系列”，希望能够再多再全些。

导览：建议用IE浏览器，因为此站对其它浏览器会出现不兼容的问题。

综合评价（每项满分5★，其中☆为半★，总评取平均值）

| | |
|---|---|
| 内容: | ★★★★ |
| 界面: | ★★★☆ |
| 创意: | ★★★☆ |
| 知名度: | ★★☆ |
| 人气值: | ★★☆ |
| 浏览速度: | ★★★ |
| 更新速度: | ★★★☆ |
| 总评: | ★★★☆ |

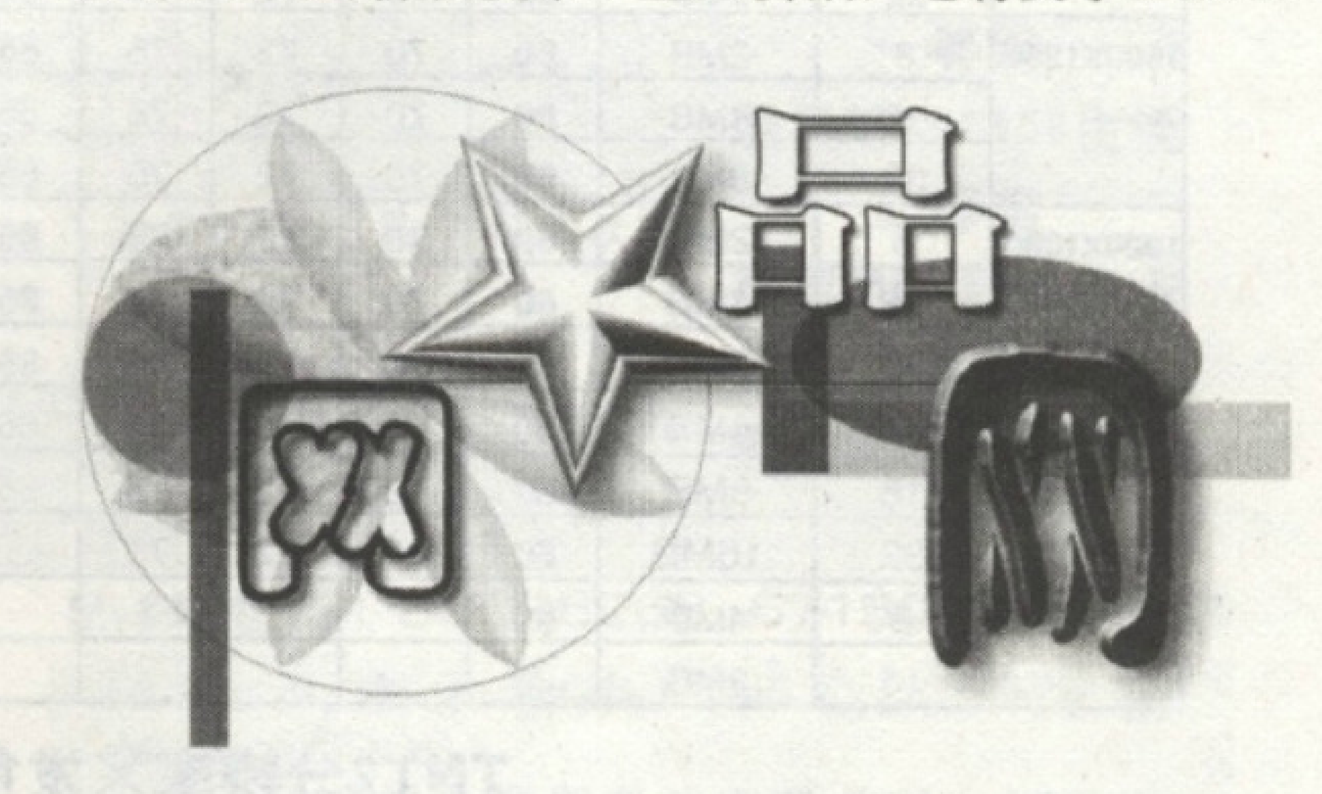
### 二、迥异流俗的女性站——豆豆话题

http://www.nease.net/~feng

在网上有很高知名度的女性站点。“豆豆话题”做得确实不错；作为女性站同样有着清丽的界面，然而“迥异流俗”是因为她的内容中有相当份量的IT话题和网页制作方面的文章，这在女性站点中是很大胆的做法。也正因此，才能在众多女性站点中脱颖而出。站内栏目虽少，但聚英集萃，“网海漫游”是国内外酷站的集中地；“豆豆在纽约”以站长的亲身经历，向大家介绍美国的奇闻轶事、风土人情；“生活日志”详尽介绍了家庭中的各种电器保养知识；而“爱心上网”更是以“希望工程”为主题，很有教益。版面制作认真细致也是其受欢迎的原因。

观感：如果能将关于HTML制作和JAVA等教学文章统一打包提供下载的话，相信能更方便网友。

自荐：这是一个你我都会感兴趣的话题。在这里，有你关心的计算机技术、生活资讯，还有关于HTML



网页制作及JavaScript的生动教学参考，这就是“豆豆话题”。

访客留言：进到了豆豆的家，的确不错，清新秀丽，时有新意。还有热情好客的留言与订阅，但若能再有微笑的靓照和动听的声音，则是天衣无缝。

导览：建议网友用 800×600 分辨率浏览此站。

综合评价

| | |
|---|---|
| 内容: | ★★★☆ |
| 界面: | ★★★☆ |
| 创意: | ★★★☆ |
| 知名度: | ★★★★ |
| 人气值: | ★★☆ |
| 浏览速度: | ★★★☆ |
| 更新速度: | ★★★☆ |
| 总评: | ★★★☆ |

### 三、国内人气值最高的女性站——秘密花园

http://www.lili.cc

一个很容易把自己区别出来的女性站点，栏目多达10余个，虽然无非是情感、诗词、音乐一类的女性话题，但你无疑会赞叹站长的高超美工，更会不时为其大胆精妙的创意所折服，这个站点实在是特色多多，也许称其为神奇也不为过。说不定某个地方出现个隐藏页面，把你带入另一个世界而欣喜；也说不定会为某个必须回答出来才能进入下页的问题而绞尽脑汁……

这一切的一切，均是站长的精妙策划，与其说是浏览主页，倒不如说是在欣赏“一部超媒体的神秘电子小说”。正像站长自荐那样：“这个站点的确能够使人心旷




神怡！”

好了，既然是“秘密花园”，那还是留些秘密让大家自己去探索吧……

观感：浏览速度较慢，另外每次更新的内容不知在何处体现，使人不知又更新了些什么。

自荐：秘密花园给大家带来好心情。

访客留言：偶然走进花园，如同一阵清风让我陶醉。谁说主页没有生命，在这里我可以感觉到沁人的花香，让人忘忧……”

导览：由于此站用了太多的图片和背景音乐，有些页面甚至还用了JavaApplet，因此浏览速度大打折扣，网友如果纯粹为了看内容的话，建议不妨关闭图片和音乐以换取速度。

综合评价

| | |
|---|---|
| 内容: | ★★★☆ |
| 界面: | ★★★★ |
| 创意: | ★★★★★ |
| 知名度: | ★★★★ |
| 人气值: | ★★★★ |
| 浏览速度: | ★★☆ |
| 更新速度: | ★★★★ |
| 总评: | ★★★★ |

其他值得推荐的女性站点（一句话点评）：

1.思琪的家（http://www.nease.net/~siqi）
——版面虽弱，实用性强。

2.思韵（http://siyun.yeah.net）
——典型女性主页，初学者的范例。

3.素心阁（http://www.nease.net/~lily）
——“交友须带三分侠气，做人要存一点素心”,颇有特色的一个女孩子主页。

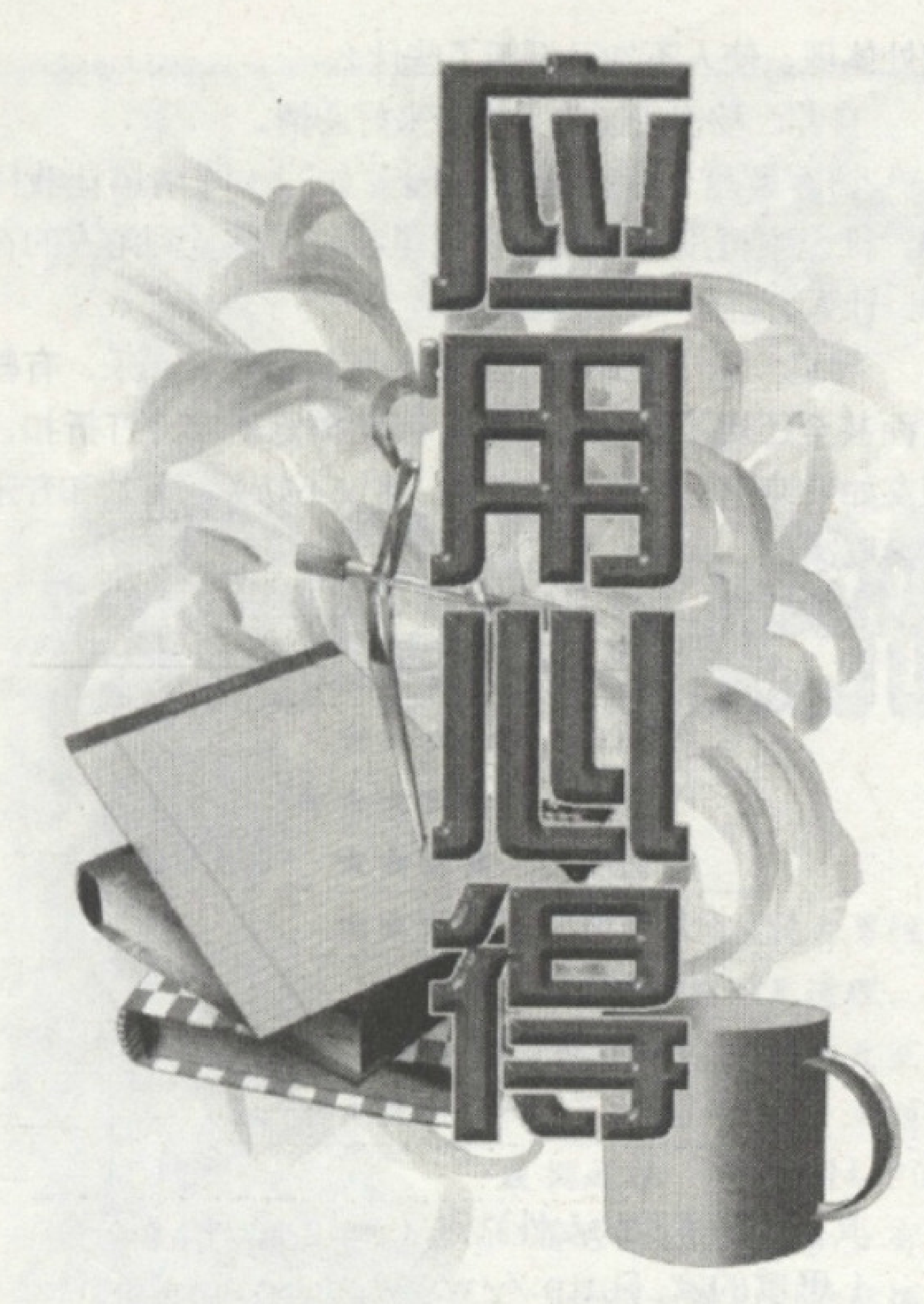
4.玲珑心（http://member.zz.ha.cn/grwy/hualing）
——获得过许多奖项的女性主页。

5.渔人码头（http://www.nease.net/~rabbitty）
——一个内容虽少，但风格清新幽雅，站点图形和整体布局设计别具一格的老牌站点。

6.百变娃娃（http://www.home.sj.net.cn/~baby）
——颇具时尚气息的女性站点。

7.情人节甜品（http://mengm.163.net）
——教你如何自制蛋糕、冰淇淋、果冻布丁的“中文YAHOO”推荐特色站。

后记：纵观整个中文网站，女性的站点大都以情感、娱乐为主，流量的高低多以站长的人缘决定，虽然制作精美，但真正有内容的却为数不多，真希望以后能在“网星品网”中看到内容丰富并由女性站长制作的庞大站点，同时也希望在中国能够出现更多专业的女性网页制作者。但有一点毋庸置疑，女性站点确是中文网站中一抹亮丽的风景。




# 代理服务器经验谈

长沙　曹林

**现在对代理服务器的使用越来越广泛。代理服务器的优越性不言而喻，它可以使你更方便地连接那些平时不能去的网站，能够提高你网络连接的速度，还可以使你被网络hacker攻击的可能性减小。虽然已经有很多文章说过代理服务器的使用方法，但只对流览器所用的代理即http代理有所论述，而未谈到其他代理和其他常用软件的设置，下面我就一些常用软件代理的设置为大家说明一下。**

## 1．浏览器

IE4.0 只需在IE窗口中点取“查看”菜单,在下拉菜单中选“INTERNET选项”,点“连接”选项,在“连接”下拉菜单中，选取“通过局域网连接到Internet”和“通过代理服务器访问 Internet”复选框，在地址中输入代理服务器地址和端口号即可。如果你还要使用其他服务可选“高级”，然后键入相应的代理服务器的IP与端口就可以了。你也可以在“例外”里输入直接连接服务器的IP，如有多个IP中间可用“;”分隔。特别要说明的是对于本地服务器无须用代理项定要选上,否则当你连接本地服务器时速度会变慢。IE5.0代理设置方法略有不同,在“连接”里选你使用的拨号，即我的连接,选右边的设置，在其中的代理服务器中输入IP即可,方法同IE4。NETSCAPE COMMUNICATOR :点取“edit”菜单,在下拉菜单中，选取“preferences”，双击“advanced”,在“下拉菜单中”选取“proxies”会出现3种选项，在手工配置(MANUAL PROXY CONFIGURATION) 中输入代理服务器的IP即可，方法同IE4。opera: OPERA里的设置也差不多同IE4，不多说了。特别值得一提的是我在IE里输入sock4/5代理也能够当成http代理使用，大家不妨一试。

## 2．Cute FTP /bullet ftp

设置好上传站点的帐号、密码后，选择“Connect”会出现CuteFTP的主界面，点击FTP菜单，在下拉菜单选“Settings…”项,点击它下一级的“Options”项,在多页对话框，点击“Firewall”。在Host栏中填入主机IP，在Port栏中填入端口地址，填入用户名和密码这是网络管理员给你的用户权限，再把下面的“Enable Firewall”复选框打上勾，bullet ftp大致相同。

## 3．ICQ/pcICQ/yahoo pager

以ICQ为例:安装ICQ98后会在第一次运行ICQ时问你是哪类用户：局域网络用户还是拨号用户。选取局域网络用户并选择“I am behind a firewall or proxy”,然后选择“I am using a socks5 proxy server ”，按next在SOCKS5 Host中填入主机IP，再点击NEXT，其余同正常安装。而选取“I am using a socks4 proxy server”时只须选择要映射，然后输入两次host IP即可。注意在连接时最好加入几个ICQ的服务器，这样连接时可以快很多。

## 4．telnet/zmud/ctrl1999

想连接bbs和玩mud游戏吗？是否很难连接？如telnet可以先telnet到网关。如下例telnet 172.17.17.17 会出现wingate:>，再输入要连接的host就可以了。zmud的设置应为在主菜单的“Edit”项中选择“Preference”，会有“Proxy Firewall”，点取“SOCKS Proxy Server”，并输入主机的IP和端口即可。

## 5．netants/getright/gozila

网络蚂蚁的设置较为容易，在option选项里单击proxy下拉菜单，选取use proxy，在HTTP PROXY栏输入PORT，用户名、密码可以不填。也可以选ftp代理，只须在proxy下拉菜单中选取FTP proxy，并输入FTP PROXY即可。gozila大致相同。Getright需要选择“Edit”菜单中的“Configuration”，在出现的选项对话框中选择“Proxy”，选中“Use Proxy Serves”复选框，然后在下面的Server和Port框中分别填入主机的IP并在“other Options”中的三个复选项中选后三项，

如有密码可以输入。注意输入代理可为http/ftp。

**6. telport/webzip**

只需在option选取use firewall ,在主机名中输入主机IP,一般ftp代理端口应为21。也可以使用http代理,但是速度相对较慢，也可以在下面输入密码和用户名。

**7. realplay**

最常用的网络媒体播放软件，在主菜单里选取Preference中的firewall选项。注意这儿给的默认端口都比较少见，为1090。选取这个并在其中输入sock5代理的主机IP就可以了。试试如果服务器快的话网络电影都比较连续哦，暂时写到这儿，大家如果有什么问题可以与我联系并交流caolin@126.com。

## CIH病毒大抢救

安徽　李红

**最近看到大家都被CIH 整的这么惨（我能理解花了好几个星期、好几个月，呕心沥血、绞尽脑汁所写的报告或程序，结果要交差时居然被...XXX...），就觉得应该找个好方法来帮助大家救回宝贵的资料而又不必花大钱（交给某些专门的厂商救资料是很贵的，如果你肯花大钱，那么也可以去找些"硬盘救援"的公司吧！），希望大家都可以顺利救回宝贵的资料。**

抢救方法:

1.最好请一个比较了解硬盘资料结构的人来帮你，否则自己在不懂的情况下可能会弄得更糟，雪上加霜...

2.从Internet上抓3个文件: MRecover.zip, Recov30.zip, Demont.txt:

MRecover.zip是一位孟加拉大学生Monirul Islam Sharif写的救partition 工具,能支持FAT32 partiton的复原(NDD, VbRescue不能用在FAT32的partiton上),它可以在作者的Homepage(http://members.xoom.com/monirdomain)上拿到最新版,目前最新版是1.85版:

http://members.xoom.com/monirdomain/mrecover.zip

Recov30.zip是RecoverNT 3.0版，可以救回FAT16、FAT32和NTFS系统下的档案，它可以在下面的ftp拿到:

ftp://ftp.nsysu.edu.tw/cpatch/fileman/recovernt/source/recov30.zip

ftp://ftp.ntust.edu.tw/mirror2/cpatch/fileman/recovernt/source/recov30.zip

Demont.txt里面有使用RecoverNT必须输入的序号，它可以在下面的ftp拿到:

ftp://ftp.nsysu.edu.tw/cpatch/fileman/recovernt/source/demont.txt

ftp://ftp.ntust.edu.tw/mirror2/cpatch/fileman/recovernt/source/demont.txt

3.把被CIH 破坏的硬盘装到另一台装有win95/98/NT的电脑上，设成Slave，这个步骤很重要，因为被CIH 破坏的硬盘 "不可以" 再Save任何资料进去，否则新资料会覆盖旧资料，到时候就很难救啦!

4.你必须先在MS-DOS模式下利用MRecover把Partition复原，再做sys d:(被破坏硬盘的代号)，这样RecoverNT才可以正确搜寻损毁硬盘的档案（也就是说要先把partition和boot sector复原)。

5.把RecoverNT 3.0版安装至设定成Primary Master的C盘上，安装完毕以后执行<程序集>内的RecoverNT，它会跟你说这个版本只能救回3 个档案……除非你键入序号(Serial Number)，这时请将Demont.txt打开，里面就会有序号了。

6.再用RecoverNT把被CIH 破坏的硬盘open，RecoverNT会去扫描硬盘里的资料，这时你就可以把它们一一Save出来了。要注意的是 "千万不能" Save在被CIH 破坏的硬盘上，因为RecoverNT的档案系统是自己建立的，Win95/98/NT看不到。

现在的电脑技术日新月异，电脑病毒直接远端控制你的电脑(format,delete等)都是稀松平常的事，所以千万不要以为自己不会中毒喔!平时最好能够装一套好的防毒软件，并且常常去"更新"它，才能确保防毒软件能够抓到最新的病毒，可以参考下列站点以选择较好的防毒产品:

行天98:http://china.kill2.com.cn/maindoc/desktop/sigpat.htm

KV300:http://www.jiangmin.com.cn/index.htm

瑞星杀毒:http://www.rising.com.cn/download.htm

最后希望大家都可以救回宝贵的资料，以后每月的26号都能远离CIH的破坏。

**本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第10期\BBX\下。**




锵锵三人行

最近北京的天气不知怎么了，只是一个“热”字了得。长这么大头一遭听气象台报出40多摄氏度。编辑部众小编便开始蠢蠢欲动。正当小编们盘算着周末这两天该身归何处时，天津两位热心作者凡人和奥杰打电话来，盛情邀请我们去天津一游，巧的是北京的作者老八也打算去天津“以文会友”。大家一拍即合，决定了周末的目标——天津。

由于个别大龄小编忙于工作忽略了自己终身大事问题，最近终于醒悟而抛弃大家去开交友大会，导致最终算上老八也只有3人成行。于是，我、Hurry、老八踏上了东进之路，不知是该夸铁路系统，还是该骂北京的交通系统，到天津只用了1小时15分钟，而杂志社内N个小编下班回家却要花上1个半小时以上，比去趟天津还费时间，个别人已经开始琢磨是否该把家搬到天津……

### 一见如故

出站时已是晚上7点。我们才发现来时仓促，未带凡人和奥杰的手机号码！这下可惨了，虽然知道他们会来接站，但是我们从未谋面，在站前茫茫人海中却又如何相认？正在我们无所适从时，Hurry当机立断，毅然大声向着两位高大威猛的男士挥手致意！没成想那二位也不含糊，直奔我们杀来，吓得我们连连后退。走到近前，不由分说，紧紧握住我们的手，“你们终于来了，我们是凡人和奥杰”。听到这话，我们早已激动得说不出话来，想当年井冈山会师也不过如此吧？事后我们问起Hurry当时怎的如此神勇，一下子就认出了二位，莫非他有心灵感应？他却洋洋得意地告诉我们，当时他只不过是想……

### 天下玩家是一家

一路上舟车劳累，当然得先去吃饭。大家觥筹交错之间，我们了解到原来凡人现在赋闲在家，没事玩玩游戏、写写稿，看样子活得比较惬意；而奥杰则还在上班，不过这也没耽误他抽出时间来玩游戏。再往深里聊，我们得知奥杰乃是E文专业毕业，E文专业八级的水平；凡人在这方面也不含糊，哥俩儿仗着E文底子厚，只玩E文游戏，不过好在他们写出来的文章都是中文的……虽然在几个小时前才刚谋面，想来“天下玩家是一家，四海之内皆兄弟”，大家都是玩游戏的苦出身，一聊起游戏来纷纷来了精神，一时间围绕着游戏各抒己见。谈论的话题自然也离不开《大众软件》，凡人和奥杰都属直来直去之士，两人对我们的批评也毫不留情。诸如杂志的篇幅稍显不足，看起来不过瘾；最近《大众软件》的网站总是登录不上去，有时辛辛苦苦写出的稿件一投就如石沉大海等等。我们也只好如实相告，我们那个倒霉的专线三天两头的出毛病，上不去，下不来，急得我们整天团团转，不能及时收发信和更新网站，有时逼得整个编辑部共享一只56K“小猫”，不过好在这些近期内就会解决；《大众软件》明年将在维持一月两刊的基础上，扩版到128页，这样一来，就可以将更多的好游戏介绍给读者；因为现在这些还在讨论和保密之中，所以我们这次又酒后误事了。老八对杂志社今年即将公布的“大众软件”奖很感兴趣，居然拿出奖券，希望我们将他的号码记下，将特等奖的PⅢ内定给他。话音未落便遭到了大家的一致驳斥，再说每届的大奖都是在会上由请来的贵宾摇号，要不然我自己也不会至今还只开着一架133的“大奔”了……大家一时聊得高兴，竟然忘却了时间，都谈锋甚健，最后话题越扯离游戏越远，天南地北信口拈来，任谁在边上看着，都会认为我们是多年不见的老朋友，也许自车站胜利会师时我们已经这样认同了。同行的老八本是枫茗轩工作室的总瓢把子，此人在席间窥觑凡人和奥杰才华出众，谈吐不凡，竟向这两位发出邀请，希望凡人和奥杰加入他那个类似茶馆的小作坊。凡人和奥杰两人果然快人快语，极其爽快地就入了伙！老八欣喜若狂，他本想来天津散心，没想到却得了左膀右臂……

### We'll be back

两天的时间真是过去的很快，临别时倒是都颇有些心酸。当火车徐徐开出了车站的时候，透过车窗望着站台上离我们越来越远的奥杰和凡人，他们依然在挥舞着我们赠送的《大众软件》，我们发现，我们的心越来越近了，《大众软件》和读者们的心越来越近了……



北京 韩涛：听说段总只有30岁左右，却已经是世界著名的CA公司副总裁，我非常钦佩，不知您能否透露一下自己的成功经验？

答：首先，北大的校园气氛活跃，培养了我多方面的兴趣，开阔了以后自己的生活视野。在美国读完硕士之后，我到了CHEYEENE公司，成为一名软件开发人员，那时，我可以在计算机面前一坐就是40个小时，但是那时完成工作之后，我总是依靠自己的思考习惯，想一想技术以外的东西，比如产品用户的需要，竞争对手的情况、产品的公司发展策略，这种思维也许是我能够从一个技术人员到项目经理，直到1997年CA公司收购CHEYEENE公司之后，成为部门副总裁，全面负责产品研发、质量控制、人员管理、产品销售等一系列工作，直到1998年成为冠群金辰公司总经理。

福建 陈星：您既是CA公司副总裁，又是冠群金辰的总经理，不知您的工作重心主要在哪里？工作的主要内容是什么？能很好的协调吗？对于当前的工作您有何感受？

答：我认为在当今中国信息产业大发展的时代背景之下，两个公司在中国都一定会有很大的发展，重心主要冠群金辰公司，在现在我的工作主要在以下几个方面：1、从大方向上把握公司的航向，让公司在正确的轨道上运行。2、给各方面都制定出很好的规范，使公司的运做合乎规则。3、作到赏罚分明，使员工具有工作热情，使工作具有挑战性。虽然有时我感到时间很不够，但是CA和冠群金辰都有很多优秀的员工，我们在一起工作时配合非常默契。我认为我做的每一份工作，都很有挑战性，我认为自己一定能做的更好一些，重要的是自己能够感受到“SUCCESS”。

西安 伍强：听说CA公司主要以大型企业系统软件为主，我并不太了解，能否作一个简单的介绍。

答：CA（冠群）有限公司是全球领先的商业应用软件供应商，公司研制开发了500多种应用软件，这些应用软件涉及企业管理、安全控制、数据库、应用软件、Internet和Intranet、财务、制造业和人事管理等几乎所有领域。到目前为止，全球最著名、最大的500家公司中的95%，以及无数中小型企业都采用了CA公司的软件。尤其值得一提的是：中国银行系统95%以上都购置了CA的软件产品。研究和开发机构是CA有限公司的基础。CA研发机构的口号是“实用”，在这样的方针指导下，CA有限公司的研究者们总是持之以恒地开发适应市场需求的尖端解决方案。

北京 王巍：面对竞争激烈的杀毒软件市场，CA当年杀入中国市场为什么没采取自己常用的方式—收购一家公司，而采用了与KILL合作的方式？

答：CA在世界上以收购企业闻名，但是CA公司总裁王嘉廉是一位出生在上海的华人，对中国有着非常深厚的感情，王嘉廉曾对江泽民主席承诺，要将世界上最先进的软件技术带到中国，所以CA在中国并没有采用在国外常用的收购的做法，在经过选择判断，认为公安部的KILL产品的技术水平在中国最高，做市场最踏实，所以最后与KILL合资，将美国最先进的反病毒技术带到中国，全部交给KILL无偿使用。

云南 蔡文祥：Kill98宣传的“主动内核”技术，究竟是什么意思，有什么作用？

答：当代病毒技术的发展，已使病毒能够很紧密地嵌入到操作系统的深层，甚至是内核之中，这种深层次的嵌入给我们彻底杀除病毒造成了极大的困难——我们无法保证在病毒被杀除时不破坏操作系统本身。KILL98主动内核技术就是将已经开发的各种反病毒技术从源程序级嵌入操作系统和网络系统内核，实现无缝连接。KILL98主动内核技术的基础是CA的Unicenter TNG无缝连接技术。由于CA与微软的深厚的合作伙伴关系，才能获得这些底层协议和接口规范。KILL98系列产品都采用了主动内核技术。事实上，仅有当使用了主动内核技术，反病毒产品才有可能对病毒进行从内存、存储设备到压缩文件等所有方面的全面、细致而精确的定位——这是杀除病毒的根本前提。



段践冰，1992年毕业于北京大学计算机科学系，获得学士学位。1995年毕业于纽约州立大学计算机科学系，获得硕士学位。

1995年5月于美国加盟cheyenne软件有限公司。1997年3月担任CA有限公司R&D部门助理副总裁。1998年7月回中国担任CA有限公司中国区副总裁，先后负责上海及北京办事处的直销软件产品销售，并同时担任北京冠群金辰软件有限公司总经理。1999年4月担任CA有限公司亚洲区资深副总裁，全面负责CA公司在中国的所有合资企业。

**下期预告**：朱崇君，以编写出CCED（DOS时代可以与WPS相媲美的中文处理软件，制作表格非常方便）而闻名。现为北京乾为天电子技术研究所总工程师。今年推出了Windows平台下的CCED 2000。

欢迎大家多提问题，读编往来E－mail地址：reader@popsoft.com.cn。

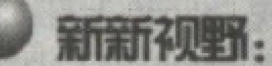


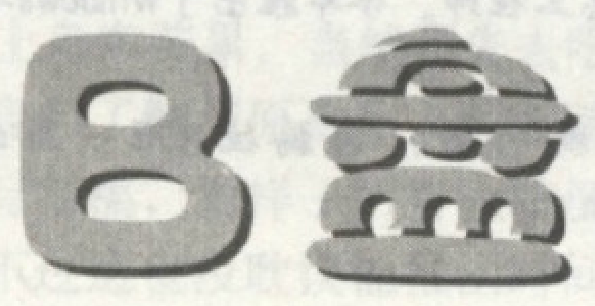


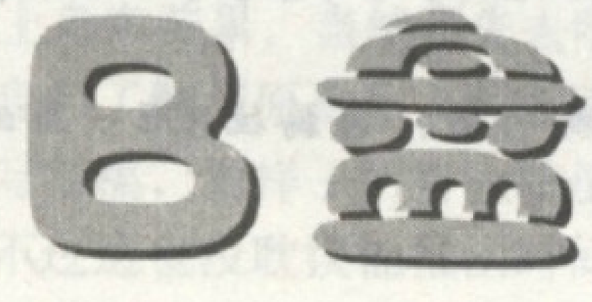


**特别赠送** 《PHOTOSHOP5焦点》完全正式版多媒体教学软件

- 新手学堂：
  - ---新手教程：
    - 永远的传说系列之九---一世风云（上）
  - ---跟我学用系列：
    - 电脑音乐——MIDI制作之路(二)
  - ---课外读物：
    - Virtual CD-ROM老生重谈
    - 网上药店风靡美国
- 新新视野：
  - ---CG画册：十余幅精美CG
  - ---动画岛：武士道II、Soul、Final Fantasy
  - ---新片大赏：大航海时代IV、过山车大亨、星球大战之流氓中队、星球大战之同盟铁翼
  - ---余音绕梁：胡桃钳、雷地斯基进行曲、牛仔组曲、威廉泰尔
- 休闲天地：
  - ---心跳回忆同人小说
- 软件长廊：
  - ---PGP 6.0.2i
  - ---Opera 3.6
  - ---CDRWin 3.7E
  - ---Search and Replace 3.02
  - ---WinJey 1.01
- 碟中网：
  - ---大众软件网站（最后更新日期8月15日）
- 前线地带：
  - ---游戏DEMO：碧海雄师、南北战争
  - ---补丁升级：《魔法门VII》修改器、《横扫千军—王国风[illegible]》修改器
- 大众文存：
  - ---1999年8月杂志（上、[illegible]）(HTML版)





- 攻略指引：
  - ---看攻略：英雄传奇V——火龙[illegible]
  - ---逛书屋：决战朝鲜、魔法师传奇、文明、星球大战之流氓中队、星球大战之同盟铁翼
- 杀手学堂：
  - ---杀手教程：老天爱笨小孩
  - ---听指引：半人马阿尔法星、辐射II、古文明霸王传、梦幻西餐厅

本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k（16bit）种颜色以上环境使用（请使用小字体或Windows标准方案），本光盘将不再支持win3.x下正常运行。

# A

## 大众特区

下载软件管理盒
GreenTea
MagicLogo
壁纸精灵
网络小秘书
SafeClean
保护你的文件夹
魔法剪贴板
瞬间改变扩展名
开始菜单到处走
网际精灵
GolZilla 3.5
GetRight 4.0 Beta 1.01
NetAnts 1.00 Beta 2.55
MassDownloader 1.1 build 18
NetVampire 3.3
Winamp Skin Maker 1.00
PGP 6.0.2i
另类五子棋
伸长你的舌头吃苍蝇
Firecrow
3D青蛙PC Man
Dx-Ball 2 撞球方块

## 工具宝库

Makshevot (AF) 2 3.0
CDRWin 3.7E
Powertweak 1.05
(1.052 Update)
RegCleaner 1.4
Reg2.05(2.10 Beta)
RenameWiz 3.4
PC Security Guard 3.0
Search and Replace 3.02 build 65
TRW 0.75 for WIN
UninstClean 0.1.1 B1035
Unique Filer 1.1
WinRamTurbo 1.33

## 反毒堡垒

Kill for Desktop升级文件
Kill for NT升级文件（服务器&客户端）
KV300+升级文件
KV300升级文件
VRV病毒防火墙WIN95中文版
VRV病毒防火墙WIN95英文版
VRV杀毒套装升级
VRV杀毒套装升级（税务系统专用版）
VRV NT网络版升级
VRV Netware网络版升级

## 驱动程序

aflash v1.10
华硕P2B-B主板最新BIOS
华硕P2B-F主板最新BIOS
华硕P2B-L主板最新BIOS
华硕P2B-S主板最新BIOS
华硕P2B-F主板最新BIOS
华硕P2B-DS主板最新BIOS
华硕P2B-LS主板最新BIOS
3Dfx Voodoo显示卡最新驱动程序
航天鼠4D+驱动程序 For Win95/98
航天鼠4D+驱动程序 For WinNT

## 网络纵横

Opera 3.6
FlashFXP 1.2 BUILD 268
WebConvert 2.0
SmartScript 5.0
Script Pilot 1.31
DragDrop FTP
COWON Jet-VoiceMail 2.0
SmartWin CyberOffice
SiteSpy Website Monitor 1.0
Terrapin FTP Browser 2.2.1
Dot Dialer
J-Term Pro 1.1.1

## 声光色效

Capture Professional v4.12 DEMO
Flash 32 v1.50
ICCD v4.0
IconEdit Pro v6.02
IconTOY v3.0
Kleptomania v1.3
Screen Paver V2.0
Spinel ScreenPik v1.2
WinJey v1.01
ZipAudio-MP3/WAVE Player v1.03

# B

## 游戏DEMO

碧海雄师
南北战争
幻想飞车
深海垂钓
狩猎季节
泥猪物语
守护者之剑外传
车轮滚滚
巡回赛车
真命天子

## 补丁升级

《魔法门VII》修改器
《三角洲特种部队》地图编辑器
《横扫千军——王国风云》修改器
《机甲战士III》修改器
《极品飞车——独注一掷》激活游戏密码文档
《极品飞车III》到《极品飞车——独注一掷》的赛车转换器
《极品飞车：孤注一掷》增加赛车
《网络创世纪》巫师工具——上帝之手
《魔法门英雄无敌III》四个地图
《重装机甲II》所有关卡存档
《地下城守护者II》修改器
《地下城守护者II》新增地图
《地下城守护者II》访问所有关卡的注册表文件
《足球99》女足补丁
《安魂曲：复仇天使》修改器
《异形生死斗》修改器
《异形生死斗》G400补丁
《凯撒III》的1.0.1.0版补丁
《魔导圣战－风色幻想》1.30版补丁
《魔唤精灵2》修改器
《世界足球经理》升级补丁

**特别鸣谢：**

音乐支持：
白 勺
片头动画：
摩恩网络
安全监护：
北京时代先锋软件有限责任公司
病毒监测：
北京冠群金辰软件有限公司

# 大众软件服务快车

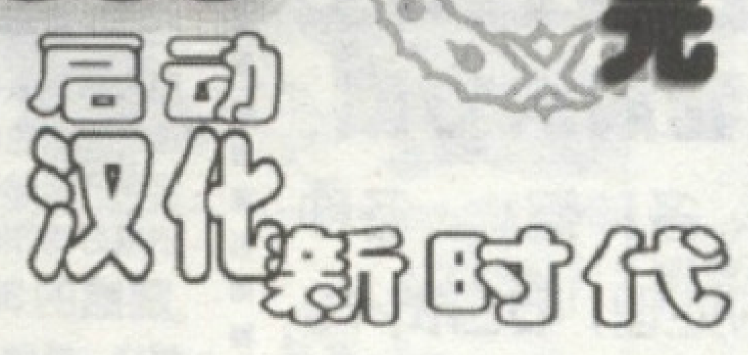


# 本期广告索引

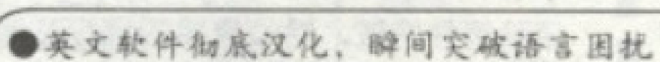
## 晶合软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

# 永久汉化2000




上市不足一月，**狂销**突破万套




- 英文软件彻底汉化，瞬间突破语言困扰
- 特赠99个英文软件及其汉化器，除含永久汉化2000抢鲜版以外
- 另有《知识英雄》完全电子版及其惊喜礼物随盘附送
- 有奖热销中，全国各大软件专卖店、报刊书亭及电脑书店有售






研制：晶合洪涛软件开发有限公司
网址：www.hotsoft.com.cn

# 梦幻西餐厅2

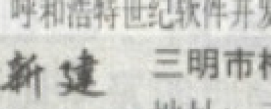
挑战




- 极其真实的模拟西餐厅游戏，风靡日本、台湾等地。
- 游戏的舞台有七个国家，并由此七国出发向全世界挑战。
- 详尽的经营设定，是锻炼您的大好机会，也是向您的挑战。
- 可以雇用世界最棒的"终极厨师"，再配有趣味多变的突发事件。
- 真真正正考验您的经营大脑，敢于接受挑战吗？

## 晶合软件销售连锁组织联系电话

| | | |
|---|---|---|
| 晶合北京总店 | 67164859 | |
| 晶合北京一分店 | 62630299 | |
| 晶合北京长椿街分店 | 66018119 | |
| 晶合北京万寿路分店 | 68159093 | |
| 晶合北京和平里分店 | 84210214 | |
| 晶合北京大兴分店 | 69202500 | |
| 晶合北京垂杨柳分店 | 67786334 | |
| 晶合海口宏胜 | 6717056 | 张少菊 |
| 晶合兰州龙安 | 8811591 | 郭　蔚 |
| 晶合苏州沧浪 | 7246529 | 成坚一 |
| 晶合上海钜隆 | 62104588 | 卢永伟 |
| 晶合杭州南北 | 8073048 | 刘德庞 |
| 晶合昆明棒子 | 5176880 | 王全文 |
| 晶合西安恒信 | 2246679 | 崔志刚 |
| 晶合锦州北方 | 3131788 | 王　芳 |
| 晶合太原和生 | 7234490 | 师文侠 |
| 晶合长沙科海 | 2235356 | 尹　浙 |
| 晶合遵义天地 | 8633815 | 陈亚君 |
| 晶合贵阳兄弟 | 5894210 | 林　光 |
| 晶合石家庄浪潮 | 8613051 | 魏长明 |
| 晶合石家庄自然 | 5086096 | 万　雷 |
| 晶合新疆华顺 | 2849854 | 韩　浩 |
| 晶合柳州分部 | 2835821 | 郑　震 |
| 晶合保定丽景 | 3035112 | 常丽景 |
| 晶合南京新高 | 3371783 | 侯　燕 |
| 晶合哈尔滨金北方 | 6415498 | 高大海 |
| 晶合长春安航 | 5656612 | 孙安航 |
| 晶合武汉精恒 | 87654137 | 林　谦 |
| 晶合宁波今日 | 7248229 | 杨兴科 |
| 晶合安阳天天电脑 | 5935740 | 马永翔 |
| 晶合周口海天 | 8265701 | 任　蕾 |
| 晶合齐齐哈尔光大 | 2404644 | 马殿光 |
| 晶合大同中利雅 | 2044320 | 李　军 |
| 晶合南宁奥讯 | 2621521 | 孙兰芳 |
| 晶合萍乡未来电脑 | 6811951 | 刘　刚 |
| 晶合大连维尔 | 3635721 | 隋　凯 |
| 晶合开封大众电脑 | 5958268 | 徐　斌 |
| 晶合天津展望 | 27830166 | 王　景 |
| 晶合厦门南瓜 | 2096439 | 张峥峻 |
| 晶合厦门新鸿杰（第三综合经营部） | 2210179 | 王作斌 |
| 晶合曲靖网虫俱乐部 | 3137821 | 吕　松 |
| 晶合荆州分部 | 8113452 | |
| 晶合济南洪恩科技 | 6980984 | 吕延兵 |
| 晶合西藏分部 | 6813383 | 彭期军 |
| 晶合濮阳大正电脑 | 4888669 | 姬好强 |
| 晶合特约经销商 呼和浩特世纪软件开发部 | 4308786 | 海　峰 |




**新建分部** 三明市梅列万邦软件有限公司
地址：三明市防汛指挥中心1楼3号店
电话：0598-8256077　联系人：林蕾

## 我们知道您有一个心愿："统一中国"

北美地区 21美金
中国台湾地区560台币
中国大陆地区普及特价
双游戏 双CD

36元




但是
您没有粮草、金钱……
您没有属地、臣民……
您没有军队、将帅……
您更没有一个让您任意驰骋的宏大战场……
我们知道您渴望……
我们知道您需要……
所以、我们用了一年多的时间
我们为您提供了一个能满足您的渴望、您的需要……
一个惊天地、泣鬼神的"古战场"
当然
有战争的时代就有英雄
有英雄的时代就有"美女"……




**制作：**
北京腾图联合电子发展有限公司烽火工作组

**发行：**
北京腾图联合电子发展有限公司　82085184

**联合销售：**
华文版业公司北京发行部　65934375　联系人：郭雪青
北京晶合顺达计算机有限公司 65266244　联系人：冯立群

# 血狮之后

# 尚洋在做什么？

本刊编辑部

听闻尚洋公司新作《烈火文明》已基本完成，目前正处在CG动画制作和程序调整阶段，笔者抱着先睹为快的心情和为广大读者、玩家负责的工作态度对尚洋公司进行一番“侦察”，通过尚洋公司信息事业部的负责人吴刚和《烈火文明》主要的制作者的讲解和演示，笔者对《烈火文明》产生了浓厚的兴趣，并且认为这是一个可以令尚洋公司打翻身仗的产品，而且可能是令国内的广大玩家对国产游戏改变看法的一个转折点。

## （一）尚洋公司

虽然本刊在《血狮》上市之初对尚洋公司的专访中对公司作过一些介绍，但由于一些原因，现在的尚洋公司已经发生了很大的变化，其中包括和中青旅以及逆火等公司的关系等等。

以下是笔者对吴刚先生的采访：

**Q：请您先介绍介绍尚洋公司，现在尚洋公司已经改名为中青旅尚洋电子技术有限公司了，这又是怎一回事呢？**



A：我们尚洋公司是一家以系统集成及软件工程为主体的高新技术企业，公司凭借雄厚的技术实力与一批对事业执著追求的专业人才，经过几年的努力，公司在保险、银行市场及系统集成行业已成为一家颇有影响的企业，在全国保险行业中拥有最大的市场份额。中青旅对本公司投资后成为我们最大的股东，但尚洋公司仍然是一家独立经营的企业。

**Q：现在逆火公司的产品由你们代理发行，请问你们和逆火公司又是何种关系呢？**

A：当国内原创游戏陷入低潮时，逆火在资金方面也发生了一定的困难，我们认为逆火公司是一家又创新能力的公司，于是就出资使他们能继续开发产品，我们得到的回报就是最近两个产品的发行权，从这个角度来讲实际上我们与逆火签订的是一个产品代理协议。

**Q：请问尚洋公司最近的产品都有那些，你们有什么计划？**

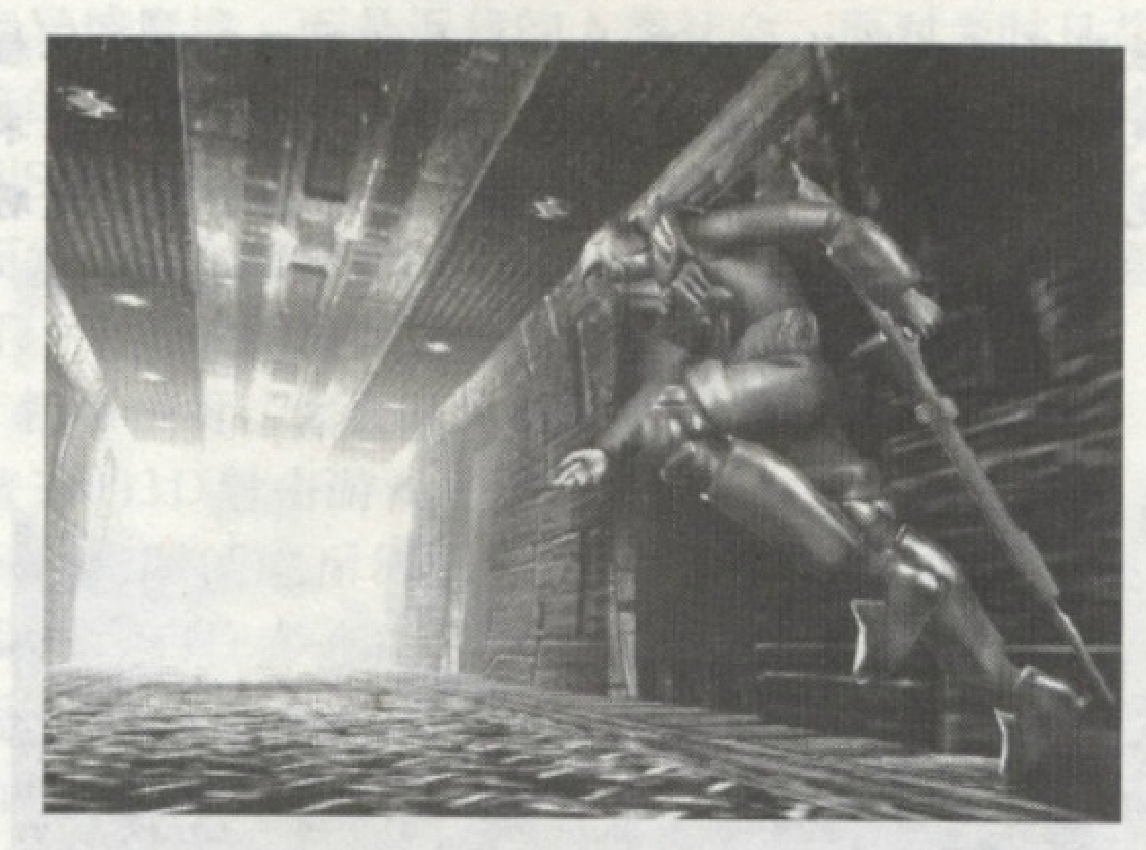
A：我们最近将上市三个产品，《世纪战略》、《战国：噬魂之旅》和《烈火文明》。《世纪战略》是回合制战棋游戏，其中的各种武器均从真实的世界各国武器装备中取材，让玩家仿佛置身与现代化战争中。《战国：噬魂之旅》是动作射击类游戏，采用纯三维技术制作，华丽的画面和逼真的光影效果已经达到一流水准。以上两款均是由逆火公司制作的，也就是我上面提到的两个产品，至于我们的重点《烈火文明》因为现在还未完成，目前不太好讲，以后还是由玩家评判吧！

## （二）血狮

讲尚洋公司,不能不提《血狮》，虽然它离我们已经有些久远了，但《血狮》对中国游戏软件的影响和冲击是任何一款游戏不能比拟的。未上市之前，在1996年第12期《大众软件》上，《血狮》便开始了它的第一次宣传。在而后的《大众软件》上，尚洋公司更是在重要的位置上大做广告，声势十分浩大。短短的几个月时间内使《血狮》在神州大地获得了最大的知名度，其结果是广大玩家对《血狮》充满了期待。

然而实际上，《血狮》的宣传有很多失实之处。最初，关于如何制作《血狮》，尚洋公司打算购买国外的游戏引擎，但谈判的结果是没有成交，只能自立更生。当时国产游戏刚刚起步，困难重重，这方面的人才严重缺乏，而且能力、经验均不足，因此开发一部大型的光盘游戏是有相当大的风险的，而且这部游戏是比着国外非常成功、人人皆知的口碑之作，对于首次涉

足游戏业的尚洋公司更是这样。从这方面来说，《血狮》可以说是一个未经充分论证、便匆匆上马的项目，因此以后的种种问题和麻烦就不足为奇了。



先说游戏背景。《血狮》描写的是21世纪的中国已发展成一个较发达的国家，人民安居乐业，社会一片繁荣。就在此时，某超级大国却对我国虎视眈眈，于是一场战斗在所难免……

尚洋公司称：游戏采用流行的即时战略形式，武器全部用3D绘制而成，640x480的分辨率，号称中国的C&C(记得当时中国玩家们玩的最多的游戏之一就是C&C系列)。另外，游戏中还穿插了数分钟的电影、动画。可以说，无论从选材的立意和采用的制作手法，《血狮》在当时的国产游戏中还是很富创意性和先进的。(客观地说,当时的国产游戏从各方面讲较之欧美日等发达国家和地区都还是相当落后的,鲜有大作。市场上见到的好象也只有《官渡》等少数几个所谓的“大制作”。)《血狮》这样的游戏当然引起了玩家们的浓厚兴趣，《血狮》成了当时仅有的几个最受人瞩目的国产游戏之一。



再说宣传。未上市之前，尚洋公司便在对《血狮》的宣传上投入了极大的力量：“中国的C&C”、“典型的互动即时战斗游戏”、“士兵的智能状态方案可以选择”，这些口号对于当时的玩家可以说是极具吸引力。而众多媒体也对《血狮》大肆炒作。一时间，《血狮》成为中国玩家最期盼的游戏大作，尚洋公司也成为知名度最高的游戏公司。总之，大家一致对《血狮》抱以极高的期望。

万众注目中，《血狮》终于上市了，但一经上手后，玩家们狂热的心却犹如从火山之巅坠入冰川之底——彻底的失望。相信每一个玩过《血狮》的玩家对此都有切身的体会。虽说游戏号称256色，但看起来却只有16色，剧情单薄，音乐苍白。抛开这些“表面因素”不提，游戏最让人感到失望甚至气愤之处是操作性差，BUG之多恐怕在同类游戏中属于罕见。举例来说，游戏中经常经常出现死机，AI表现极其低劣，经常是指东打西，不听指挥，对于一个惜时如金，战场情况瞬息万变的真正即时战略游戏而言，这简直是在考验玩家的“耐心”！根本不能和C&C这类的即时战略大作同日而语。整个游戏给人带来的的感觉和前期的宣传形成了鲜明的反差。很多玩家，特别是学生都是奔着“支持国产游戏”花了好几十元钱买来了正版，他们的经济付出和殷切希望遭到了不小的打击。他们不禁要问“难道这就是我们辛辛苦苦盼来的国产游戏？！”同样，对《血狮》寄以厚望，希望借此振兴国人对国产游戏信心的众媒体也一反事前的高调，纷纷站出指责《血狮》的低劣表现，辅以玩家的愤怒呼声，《血狮》被一片指责和叫骂所吞没。

《血狮》的惨败对今后相当一段时间内国产游戏的发展造成了消极的影响，至少反映在两方面：首先，对于制作者本身的打击是沉重的。《血狮》的例子说明国内制作者的水平偏低，实力偏弱，不能令人满意。未经仔细准备便匆匆推出的拙作打击了他们自己的信心，更不用说“眼里揉不了沙子”的万千玩家，也使同行们缩手缩脚，怯于尝试，长期裹步不前。其次，对于国产游戏的打击，这点尤甚。俗话说“一遭被蛇咬，十年怕井绳”。国内游戏制作者面临巨大的压力，国产游戏长期无人问津，正版市场陷入了低潮。

痛定思痛，《血狮》的教训带给我们深深的思考。国产游戏只有戒骄戒躁，克服总体水平（创意、美工、程序等）低、经验不足的缺点，才能逐渐进步，走向成熟。中国玩家的水平很高，他们殷切期盼真正成熟、优秀的国产游戏，不要以为打着“爱国”的旗号就可以掩盖自身的缺点，那只是在自欺欺人。一次伤了他们的心，就要用千百次的努力来挽回。继往开来，我们的业者还需不断鞭策自己，国产游戏之路任重而道远。

值得赞赏的是，尚洋没有忘记血狮的老玩家，尚洋公司承诺给支持《血狮》的玩家以补偿，他们许诺拥有正版《血狮》的玩家可以用成本价格得到一套

《烈火文明》，而最初的1056套没有包装的《血狮》可以免费得到《烈火文明》。

## （三）烈火文明

《烈火文明》的制作是从《血狮》上市之前就开始的，但《血狮》的失败使尚洋公司认识到现在的制作能力还很有限,于是又将前导公司制作《赤壁》的原班人马请进公司，增强制作能力。笔者参观了尚洋公司的多媒体事业部，对《烈火文明》有了大概的了解。

画面制作上，出色的原创场景使游戏中每一个场具有震撼的效果——都市的繁华、小镇的清幽、荒原的苍凉和地下城的阴森；精雕细琢的设计更使人物造型栩栩如生。由于完全使用三维技术搭建模型，建筑物比例精确，风格各异高大巍峨的公共建筑与精巧民居相映成长趣。3D效果的精彩运用，使河流、海洋变得清澈透明，宛如真境。

程序的设计，采用了现时最流行的三维编程技术，利用三维加速卡的强大功能，将一个清新、逼真的世界展现在您的面前。游戏情节围绕一个在乱世中发生的扑朔迷离、感人肺腑的爱情故事，通过激烈的战斗、感人的CG动画、丰富的历险过程和精彩的对话，带给您一个充分想象的空间。制作者试图通过一种全新的方式来演绎《烈火文明》的丰富故事情节，为传统的RPG游戏带来新生。在优秀3D性能的表现下，引擎的支持使各种特殊效果应用成为可能，从而使美术表现进入了一个新的境界。动态摄影机的设置，使不同的场景、不同的战斗状态下有不同的摄影机位，充分的体现场景的恢弘优美，战斗的紧张激烈。画面的冲击力和逼真感，使得2D RPG顿显逊色。



尚洋公司的多媒体事业部的产品经理说：“二年来所付出的努力和经历了一次又一次放弃，使我们有理由相信《烈火文明》的3D引擎是一套优秀的游戏引擎。我们了解到国内的游戏玩家对于画面质量的要求较高，结合自己的实力，我们在游戏全面开发前就成立了原创设计小组，组织大量人力对原创稿件进行细致的设计和修改，使得剧本所描绘的虚幻时空，最大限度的展现在玩家的面前。毕竟一款优秀游戏是该有很强的可玩性的，对于这一点我们还不是很有把握。我们为了增强游戏的可玩性，在1999年4月推出征求意见版，接受玩家的批评和指教，以保证《烈火文明》



最终是一个好游戏。《烈火文明》征求意见版4月总共发放量超过20万份，成为测试与征求意见规模最大的国产游戏软件，经过万人的实际测试，2个月内就已收到了几千份热情玩家的中肯意见。众多玩家在充分肯定之后，更多的提出了修改建议。经过《烈火文明》开发小组的努力和再三延期，这个开发周期跨度为2年之久的产品终于初见端倪。并正式决定今年9月28日全面上市。在可能的情况下，日文、中文繁体、英文版本将在全球推出。”

尚洋公司提供的资料表明，《烈火文明》又成为各媒体报道的重点，至今为止关于《烈火文明》文章超过300篇，参与并给予《烈火文明》报道支持的媒体超过65家。尚洋公司发放的宣传品超过45万页，各种纪念卡发放量超过6万张，为客户寄送的信件超过3万封；征求意见版光盘发放20万份；收到用户询问电话5600个以上，收到信件总数12876封，表示支持尚洋公司的占88.3%，期待《烈火文明》游戏的52.96%，非常期待的30.49%；经过调查《烈火文明》已经成为知名度最高的国产游戏，其期待值更是同待业中的佼佼者。

此时，《烈火文明》开发小组正在进行全面测试和后期调试工作，我们真诚地希望，《血狮》永远只是一个反面教材，是第一次也是最后一次。也希望尚洋公司通过《烈火文明》能打一个翻身仗。国内游戏业者敢于天下先的勇气与精神值得提倡，但凡事“欲速则不达”，尚洋公司就是这样一个例子。我们认为既要敢于吃螃蟹，也要会吃螃蟹，从一点一滴做起，中国游戏业的明天会很快到来。

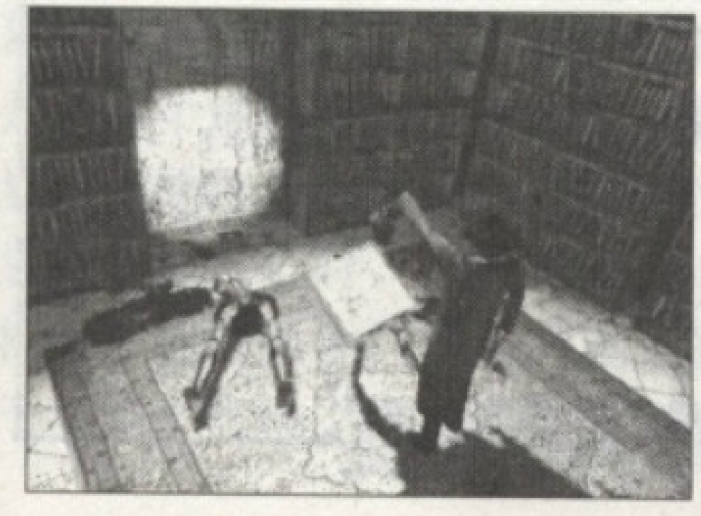
# 夜曲惊魂

山东 戈五

尽管《夜曲惊魂》（Nocturne）中充满了各种令人头皮发麻的“亚文化族”（俗称魑魅魍魉之辈），但开发者没有按照人们惯常想的那样，将游戏的背景放到异域魔境，而是近代的人类社会。面对当时日益增多的神秘事件，人类成立了一个特别研究机构，绰号叫SpookHouse。这个机构的研究成果如何，世人不得而知，但它却为Terminal Reality公司的开发人员提供了一个奇妙的发挥想象力的空间。

粗略一看，你会以为这不过是又一款普通的3D射击游戏，然而试玩一段时间之后你便会发现，有许多东西都是难得一见的。例如当今众厂家拚命比试的图形技术，在这里竟然又上了一个台阶（待会儿还会说到）。与以往3D射击游戏一向贫瘠浅薄的故事背景不同，这次你将“读”到一个充满悬疑气氛的、发散着经典哥特小说气息的丰厚故事，游历一些设计得非常真实、经得起建筑师推敲的场景环境。玩家可在男女主人公中任选一个：男的是一位面目不清的陌生人（身着风衣，前舌压得很低的一顶软呢帽遮住了眼睛）；女的是一位科学家（开起枪来却毫不含糊）。你在游戏中还会遇到不少NPC（非玩家控制角色），他们大都是研究机构中的成员，各具特长，有的能帮助你破解游戏中的疑难关卡，有的干脆直接与你并肩作战。这些颇有实力的人物包括一个意大利枪手、一个巫毒大师，还有一个半人半吸血鬼的女猎手……你在游戏中不会感到寂寞的。

你的敌手大都是些传统恐怖小说中的可怕角色——哀嚎的狼人、畸形的吸血鬼、没脑子的僵尸、鬼新娘、食尸怪等等。说实话，这不会是一次愉快的旅途。那些让人厌恶的东西会不间断地跳出来——不是为了朝你扮鬼脸，而是要吃掉你——其情景令人想起来就毛骨悚然。阴暗潮湿的城堡，荒凉的墓地，开发人员还着意强调他们没有过分渲染画面的恐怖呢，他们一再声称把更多的精力放在了游戏的情节和奇妙的光影技术上。然而一旦你不小心落入了那些怪物手中，你所看到的“Game Over”情景会长久地存留在你的记忆之中，永不磨灭（当然不是什么好的回忆）。

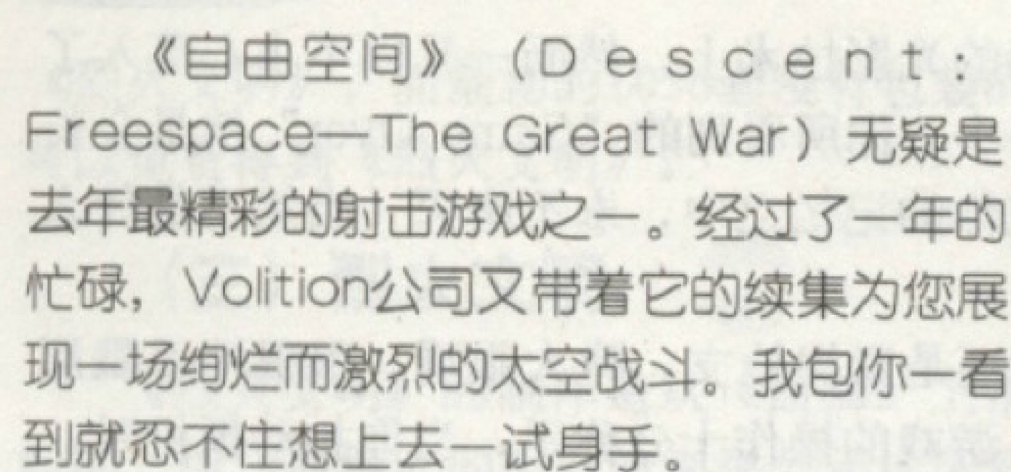


所以你还是紧握枪支，睁大眼睛，狠狠地杀戮那些怪物吧。游戏的操作十分称手，当你扣动扳机时，你可能会看到一个僵尸脑袋被整个地轰掉（当心，另一个僵尸或许会抓起它来向你投掷）。对它们你不必有任何怜悯之心，因为在它们的眼里，你不过是一顿味美的宵夜。游戏中的战斗不必动什么脑筋，一味地开火就行……那么这款游戏与众不同的地方究竟在哪里呢？

前面说过了，是游戏的画面，是游戏使用的那种匪夷所思的图形技术——“骷髅动画”系统。它使得游戏中的角色犹如活生生的人一般，动作细腻而平滑。你能看到他（或她）在呼吸，衣服会随着他们的动作而起皱折（比劳拉可细腻多啦）。更了不起的是，游戏使用了一种可能是当今最酷的“实时计算光影引擎”，它能对游戏的着色、雾气、光影等效果进行实时计算。换句话说，游戏中的所有效果都不是预先设计或者预先画好的“罐装”成品，而是依照游戏画面的不同情况临时计算出来的！这听起来有些令人难以置信，如果真能这样，从技术上说这可是进了一大步，未来的游戏将有可能制成接近电影画面的真实效果了（现在也不是不可能，只是成本太高，不能指望所有的游戏都下那么大本钱）。

还不止这些。通常游戏厂家会满足于为游戏角色的衣服预先设计一些动画，而Terminal Realit公司的开发人员却不辞劳苦为此专门设计了一个引擎。它的好处是使衣服能随着角色的动作产生自己的效果。（这听起来有些令人迷惑，还是举例说明吧。）也就是说，当你跳下阶梯时，衣服会飘在你的头顶，你后退时衣服会贴在你的身上，悬挂的帷幕会在你钻入时张开与合闭……这些可是以前的游戏中未曾有过的效果哦。

这款充满新技术的游戏将于今年10月底上市，恐怕要有一台Pentium Ⅱ（或K6-Ⅲ）才能充分领略它的妙处。



# 自由空间II Freespace II 热力追踪

《自由空间》（Descent: Freespace—The Great War）无疑是去年最精彩的射击游戏之一。经过了一年的忙碌，Volition公司又带着它的续集为您展现一场绚烂而激烈的太空战斗。我包你一看到就忍不住想上去一试身手。

象它的前作一样，《自由空间II》着重于太空中迅速而异常激烈的战斗。背景设在Great War后的第32年，正当Terran和Vasudan两个种族之间和睦相处、不断发展时，Shivan族回来把事情给搅和了。你是Galactic Terran Vasudan Alliance（GTVA）中Terran族的一名飞行员，要与技术先进的Shivan族作战，当然，还有一些飞行精英会帮助你。

Freespace的老手可能会发现，一些熟悉的舰船又回来了，特别是一些装有重武器及重装甲的轰炸舰，象Medusa、Ursa、Zeus等。当然，也将有一些全新的船等待你的号令。除了新的轰炸舰（象Artemis和Boanerges）外，玩家同样也可看到一些新的战斗舰（象Loki侦察战斗舰，Ulysses太空先进战斗舰和Boba重型攻击战斗舰），还有新型Perseus隐形战斗舰将使你能躲避敌人传感器的侦测。由于你是GTVA的飞行员，你可以指挥Terran族的船，另外还有少量Vasudan的舰队。

在你深入太空打击Shivan族前，你要把你的船装满武器。到目前为止，开发小组仍然在设计武器，所以一切都还未定，但我们可以知道，《自由空间II》除了会包括在太空射击游戏中都期待看到的能量武器与粒子武器外，制作小组将加入一些新型的稍加变化的武器，象盾牌死光和比激光武器有更大杀伤范围的战斗舰高射炮。在对物体的轰炸方面，《自由空间II》增加了一些新型导弹和炸弹。其中一种叫做地狱之火的炸弹，它能够爆炸成为成百个火焰抛射弹，在很大的半径内给敌人以巨创。还有一种叫TAG的导弹，如果用它击中目标的话，那敌舰就会更容易被摧毁。

《自由空间II》中最令人吃惊的是母船的大小与细节。它们看起来似乎是“无边无际”，一代中的母船与其比起来简直就象是玩具一样。这个游戏可以说是到目前为止比例最真实的太空射击游戏。一艘应该能容纳成百艘战斗舰的母船，看起来就是能容纳那么多的战斗舰。而这么大的母船并不是只能飘在太空中的摆设，它们拥有雷达和传感器配置，通信塔和大量的炮塔，它会在你后方受到攻击时给你强大的帮助。只要飞到你的援助组，2秒钟后，你身后的Shivan族战斗舰将再也不会出现了。

从图像上说，本游戏将成为太空射击游戏的典范，难以置信的美丽，如果说它有惊人视觉效果就已经是低估了。另外，在一台赛扬300上跑，即使有二十架以上的战舰和多架母船同时在同一场景中战斗，游戏速度也不会受到丝毫影响。精彩的图像会给你一种身临其境的感受，让你真实地体验到忙乱而激烈的战斗。当然，这一切是要付出点代价的，《自由空间II》要求有一块兼容D3D或Glide的3D加速卡。现在这个时候，我想大多数玩家都已经拥有一块3D显卡了吧！

《自由空间II》中新增加的一项环境效果是星云。星云是巨大的能量场，它不仅漂亮，而且能破坏船的传感器，隐藏敌舰，使瞄准成为一件很困难的事。没有什么比当你飞过一团漆黑的星云，却发现一艘巨大的敌母舰就在你面前，所有的炮塔都对准你时更恐怖的了。为了帮助在星云中确定目标，一些任务中会出现AWACS(一种飞船)，它们会提高你传感器的灵敏度。但是，你不得不保护它们，因为敌人很可能就跟在它们后头。

那些有志于任务设计的人将会很高兴知道，Volition公司会把改善的Freespace任务编辑器（FRED2）放进去，使你可以建造各种特制关卡。那些期望在太空中与朋友打硬仗的人会对《自由空间II》的多人游戏选项很满意。可供8人同时进行，无论是互相残杀，还是组队，或者是合作任务模式都可以通过LAN或TCP/IP来联机。

上海 flyingwind




北京 小栗头

看来足球的确是当今世界上的第一运动了。从英国的曼彻斯特联队与上海申花之间比赛的盛况空前就可略见一斑。曼联队流畅的配合、精准的传切的确没有辱没当今世界最佳球队的称号，看得我也脚头发痒，真想来那么一脚。不过酷热的夏日……算了，还是试一试刚刚从网上当下来的这个《彪马街头足球》的最新Demo来过过瘾吧。

就象标题所说的，《彪马街头足球》中的足球比赛并不是我们所最熟悉的11人制足球，而是在中国比较少见的4人制街头足球。在一片由护板所围起来的场地中，每方各有4名队员（包括一个守门员），显然在这个足球游戏中并没有出界这么一回事。这也就是《彪马街头足球》的一些与其他足球游戏不同的乐趣之所在。

由于是Demo版，所以只能够进行表演赛，而且时间也只是短短的2分钟。在选择完了场地、队伍后就可以开始游戏了。抛弃了扔硬币的通常做法，《彪马街头足球》中的开球可是直接从空中落下来的，就象是篮球一样，要想踢到球可得看准时机按键哦！踢了几场球后，我发现这个足球游戏也有其独到之处。首先，由于踢的是街头足球，没有出界，这就使得玩家往往能够踢出一些在一般足球游戏中所不可能出现的情况，例如带球沿着边线前进，当被对方拦截时将球向旁边的护板一踢，然后向前跑，接到反弹回的皮球，从而甩掉对方的拦截队员（这倒是标准的踢墙式过人）。其次则是游戏所作的一个特殊设计——超级射门。在屏幕下方有一个能量槽。只要你在游戏中射门，无论这个球是被守门员接住还是破网得分，能量槽中的能量就会增加一些。当能量槽充满并且变成橙黄色时，你就可以有3次超级射门的机会。这时候射门将会有更大的几率进球。由于在两个半场之间，能量并无法保留，所以如何最好的利用超级射门就是游戏中的一个策略了。还有一点就是游戏节奏十分快。由于是街头足球，没有出界，基本上游戏并不会被打断，而相对较小的场地也使球速相对变快。这一切所造成的结果就是相对于通常的足球游戏要快些的游戏节奏。

从游戏的画面来看，表现可以说是相当的不错。每一个球员都是由起码500个以上的多边形所构成，他们的动作，包括铲球、传球以及射门都十分的自然。而动作的丰富性也同样不容忽视，从我目前所看到的就包括：抢断、铲球、走跑、慢跑、撞人、传球、冲刺、头球、过人以及一系列各种各样的射门。游戏的操作也相当的简单，方向键控制球员的方向、此外的射、传、加速键的设置也恰到好处。

从目前的游戏资料看起来，游戏的正式版中将要包括5种游戏模式、32支有着各自不同特征的球队可供选择。5个截然不同的场地，包括：沙滩、港口、机场、停车场、以及街头。20多种战术可以供玩家选择使用。还要一提的就是它的回放功能，360度自由控制的视角使得玩家能够从任何一个最佳角度来观赏自己的入球。而且在游戏中还将出现象恩里克、佩鲁齐、帕柳卡、基耶萨、皮尔斯、斯塔姆等13个国际级球星。怎么样？是不是相当的诱人啊！

诱人的还在后面呢，据可靠消息，育碧电脑软件公司将要引进这个游戏。不但引进，他们还邀请了刚刚从法国南锡队回国的国奥队主力、辽宁队的主力前锋、也是当年国家队四小天鹅中最具射门灵感的李金羽作为产品的代言人，他可不是简简单单地出现在封面上哦，他还会出现在游戏中，作为中国队的主力出战。怎么样，想不想指挥李金羽与前面所提到的国际级球星大战一场啊？想的话就和我一起等待这款《彪马街头足球》吧！

Puma Street Soccer Puma Street Soccer

# 重燃三国烽火之《烽火三国》



风云际会的三国时代，英雄辈出、战事频频。生于斯世，怎可静观事变而不投身于群雄征伐之中呢？虽有所谓“一将功成万骨枯”，但以谋略武勇一统天下、改写历史，岂不快哉？一例例耳熟能详的故事，一个个性格鲜明的人物，一桩桩气魄非凡的征战，在电脑玩家手中得到重新演绎，其中乐趣无穷无尽。

由烽火小组制作的《烽火三国》以三国时期历史为背景，在符合重大史实的前提下，以内政发展和武力征战相结合的游戏过程，最终达到一统天下的目的。

《烽火三国》以较强的游戏性和新面孔，一方面迎合三国游戏迷的口味，一方面抓住“国产三国游戏”这个特点，以引起玩家关注。游戏采用16位高彩模式，以640×480的分辨率来表现战斗效果。画面生动古朴，具有较深的文化内涵。三维人物造型精制有趣，人物动作细腻逼真。《烽火三国》采用16Bit立体声音效，拥有46首CD音轨形式的背景音乐配合不同场景，动人心魄。

《烽火三国》经过一定的剧情铺垫和演示，展现在玩家面前的是一幅古三国地图，上有星罗棋布的县郡，群雄割据、各霸一方。玩家可以选择曹操、刘备、孙坚、董卓、袁绍、袁术、刘表、公孙赞、马腾刘璋等人物。要在这非荣即衰的年代站住脚，达到统一天下的目的，必须以良好的内政管理，例如招降、发展、寻访人才、训练士兵、提拔武将、筑城、治水等以确保自己领土内的安定和繁荣。同时还要善于调兵遣将，勇于征伐。在调兵遣将的过程中可能遭遇强敌，可能面临大兵压境，这时就会切换出即时的战斗场面。将领有不同的阵法和大招能力，玩家须根据地形、敌情等状况进行巧妙安排，取得最终胜利。

历史将在你的努力下改变，一切乐趣尽在其中。

即时内政操作是《烽火三国》独有的特色，它既非回合式的轮次执行，也非按时间固定操作，而是允许玩家在任意时间进行任意的操作，前提是你的将领要有相应的能力和体力值。即时内政操作还体现为许多内政执行都需要一定的时间，而且也以即时方式表现。例如部队出征，会在地图上即时地移向目的地，在此期间，你可以随时改变部队的任务命令。

在三国宏大的背景中，无数英雄起到了不同的作用，无论是吕布、典韦还是张飞、关羽，都是广大玩家喜爱的角色。《烽火三国》为了体现这些英雄人物的重要性，在战斗开始时提供了武将单挑的选项，如果你有几员威猛大将，也许用不着大战就能获胜呢。

单挑如果分不出胜负，那就得靠“群殴”了。战斗是典型的即时战略，可以框划指挥，不过别忘了，古人是很善于使用阵法的。什么“雁行阵”、“一字长蛇阵”、“五行八卦阵”之类的，由一个个士兵排列成形，如果你的将领级别够高，带兵够多，那么，一个阵排下来能占大半个屏幕，移动起来颇为壮观。

将领除了体力外，还有一个魔法力值，供武将使用武将技，这使本来就够热闹的战场上更是“锦上添花”。

《烽火三国》的机器最低配置要求仅为奔腾133、16MB内存，但它并不意味着简陋，当你拿到它时就会有这种看法。

北京 阿猫

# 烽火传书

*Feng Huo Chuan Shu*

哈尔滨　祝佳音

暑假是各个游戏厂商们在一年里的第一个销售旺季（第二个销售旺季是圣诞节），所以当此时机，各个厂商都拼命推出新游戏来吸引顾客。拿最近的游戏发售表来看，用“大作频频”这个词来形容毫不过分。显然，这个事实令玩家又爱又怕，最近见到一些玩电脑的朋友，大家在一起出去玩的时候个个行色匆匆，心不在焉，总想借机溜回去，问其原因，全惦记着家里的游戏进度也……不过在高兴之余，希望大家在享受的时候不要忘记偶尔出去遛哒遛哒，老看电脑屏幕并不太好……

## 永远的毁灭公爵

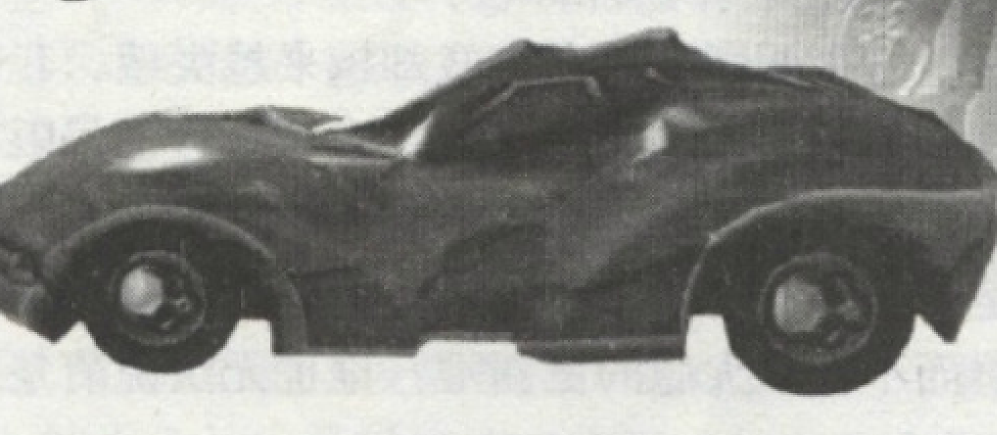
## (Duke Nukem Forever)

老一些的玩家应该对《毁灭公爵》（Duke Nukem 3D）这个游戏印象很深吧，当年这个游戏凭借精致的画面、关卡设计和故事情节（要知道当年同时期的QUAKE等游戏还是没有剧情，只是乱杀的阶段呢），还有DUKE本人的很具有黑色幽默风格的污言秽语（DUKE的配音者还得了很多游戏业内颁发的奖项）等等新颖而成功的创新因素，在FPS（主视角射击类）游戏领域里确立了如日中天的地位。嗯，或许DN3D是第一个把战斗地点从地洞里移到街道上的FPS吧？记得那时候的FPS的战斗地点都是在迷宫般的地道里或者建筑物里。这么一个能在宽敞明亮的大街上放火箭炮的FPS突然出现在大家的面前，可以想象，这个游戏必然会大受欢迎。那时候，国际市场上DN3D和QUAKE这两个同类型游戏的销售量应该是平分秋色，因为DN3D虽然精巧，但是id也有着自己的一批铁杆拥护者。不过在国内的情况可就不是这样了（或许国内玩家



都不太喜欢在黑乎乎的甬道里钻来钻去吧），DN3D刹那间横扫大江南北（或许用词有些夸张）。同时，由于DN3D优秀的网络功能，几乎所有电脑房里都挤满了连机对战DN3D的玩家。算起来，DN3D也算是中国对战游戏的先锋。

在那之后DN3D的制作公司宣称将要开发DN3D的新作，引得无数玩家翘首以盼，不过制作公司3D Realms十分有耐性，一拖再拖，其间资料片出了一些，但是本来宣称1997年上市的DN3D真正续作Duke Nukem Forever，除了只是偶尔传出一些消息（比如1998年6月3D Realms宣称，该游戏将放弃QUAKE2引擎改用性能更好的UNREAL引擎）之外毫无音信……现在这个游戏终于浮出水面，我们得以一窥端倪。



故事的主角还是我们的Duke大叔，这次他面临的对头是前作中的一个机器人Dr. Proton，这个机器博士控制了核爆炸后的拉思维加丝（怎么会有核爆？）和Area51（51区，传说中著名的美国外星人秘密研究基地）。Dr.Proton得到了政府遗留下来的太空船，招募了很多外星人，并且建立了一支军队，打算征服世界（老套坏蛋的想法）。然后我们正义的Duke就带了一把手枪单枪匹马的粉碎阴谋去也。

由于使用了UNREAL引擎，我们可以确信游戏将拥有很华丽的声光效果。同时制作公司承诺，Duke Nukem Forever将拥有比前作更优秀的故事情节和场景互动。实际上，我们凭借Duke Nukem这个名字就可以确信这个游戏的品质了。该游戏预定1999年11月发售。

该游戏的其他特性还有：

加入了一个名字叫Bombshell的女性主角，但玩家是否可以直接选择还不清楚。

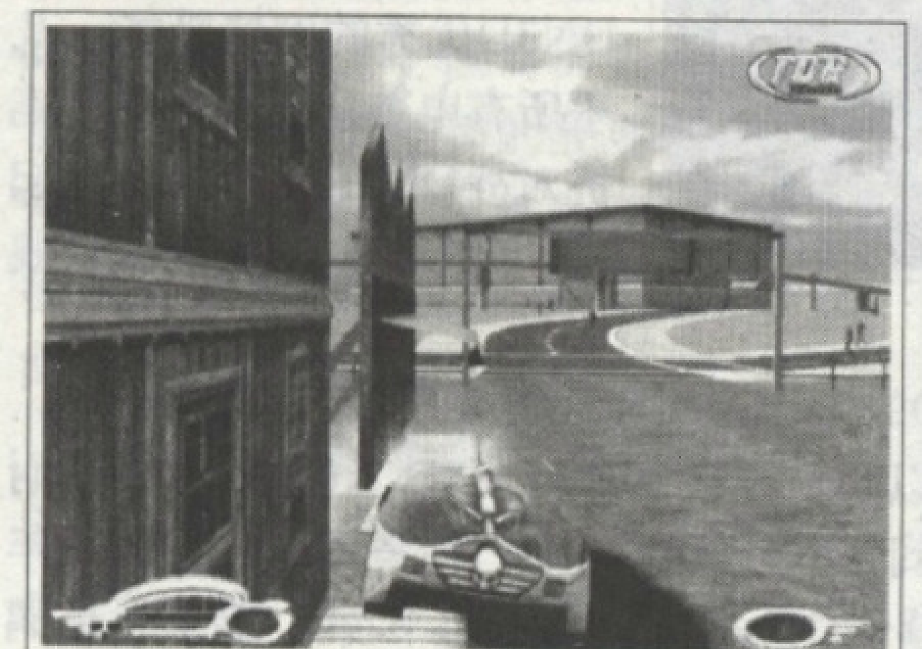
游戏中玩家可以可以驾驶各种交通工具，比如哈雷.杰克逊、Humvee、摩托艇，甚至是喷气战斗机……

游戏场景全部采用真实地形，包括美国大峡谷、51区等等。

## 《恶煞车手》最新版 (Carmageddon:TDR 2000)

这款游戏也算是历史悠久了。而且除了历史悠久，它还有一个称号，就是“最血腥的赛车游戏”……

Carmageddon系列游戏在血腥方面的名声地位远远超过了它在赛车游戏中的名声地位，在前两作中，玩家可以驾驶着汽车在马路和人行横道上横冲直撞。撞倒行人、其他车辆和一些狗呀牛呀什么的动物。这个游戏玩起来据说屏幕上满是红色，喇叭里惨叫连连，用“变态游戏”形容殊不为过……所以一些国家，比如德国和意大利的电脑游戏审查组织全部禁止这个游戏在本土发售。

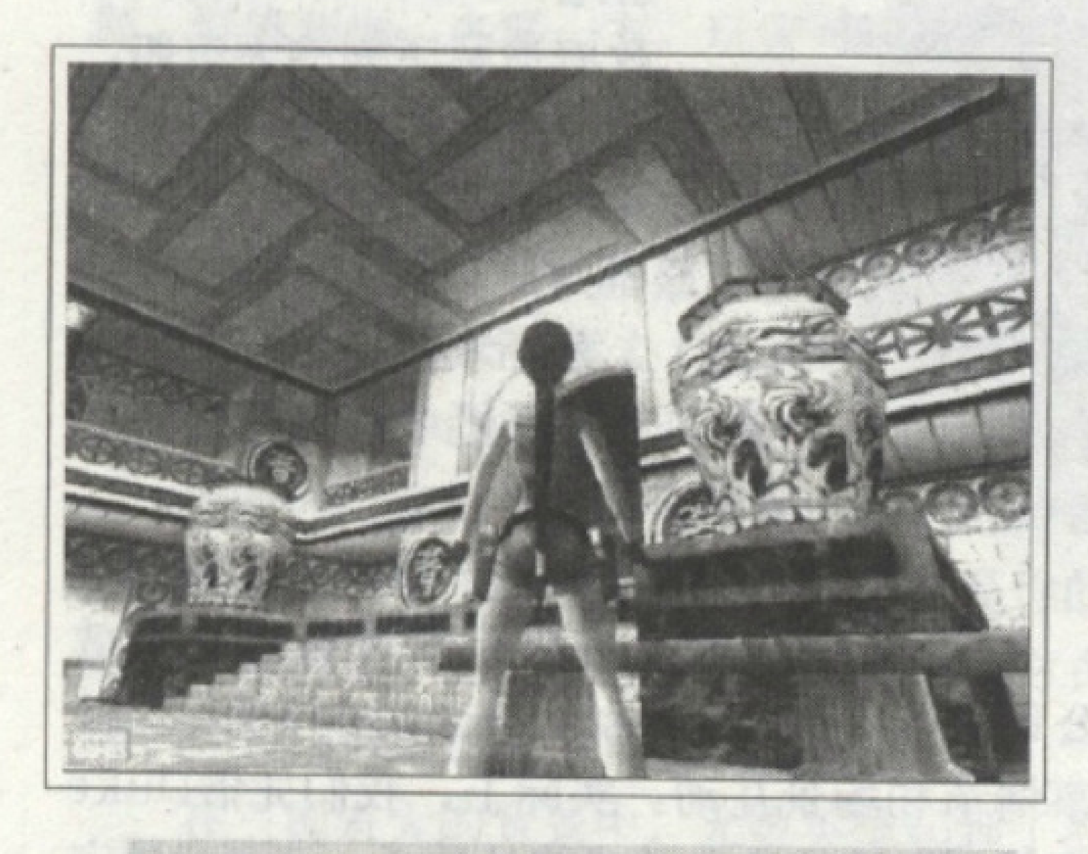


我对赛车游戏不很感冒，对血腥也不那么感兴趣（但是也并不很排斥）。所以不是很期待这个游戏。从前曾经看到过这个游戏在国内非正规渠道出售，并不是很受欢迎，所以觉得老师家长所说的“玩电脑的少年都期待暴力”一类的话实在是很无稽之谈。话说回来，中国确实应该有一个暴力方面的正规的独立的分级审查机构了。

转回这个系列的最新作介绍吧，Carmageddon: TDR 2000采用了新的引擎，加强了画面的表现力，比如说即时光影效果，还有车身反射效果的加强（制作组在网站介绍上的形容句子是：“车身就象玻璃一样可以反射天空和建筑物）。此外还有一些诸如火爆的撞击效果，夜视仪表盘一类的类似噱头的新功能。

游戏的AI也有很大提高，而且制订了一些新规则。比如说你必须遵守交通规则（在这个游戏里交通规则制订似乎就是为了违反之用），在红灯的时候要停车，还有就是电脑对手将更狡猾，更聪明一类的话，现在看任何赛车游戏里都有这样的宣传标语，但是我从来没觉得电脑对手变的比我更聪明更狡猾。看来制作小组还是要努力……

总之这个游戏如果不在血腥上做文章，而单纯凭借赛车题材的话，那基本就是质量平平，毫无可取，加上血腥部分马上就不一样了，不知道这算不算是悲哀……



## 古墓丽影：最后的启示 (Tomb Raider: The Last Revelation)

一个编辑是这样给The Last Revelation的介绍写开头的：“这个游戏把玩家分成了几个类型，玩过所有《古墓丽影》系列游戏的，没玩过任何《古墓丽影》系列游戏的，玩过一部分TR系列游戏的……”听着象废话，但或许是里面有玄机吧。

我实在不是一个劳拉迷，事实上我首先不是一个ACT迷。也因为此，我购买了古墓丽影系列的全部游戏，但是从来没有在它们身上耗费超过30分钟的时间。

《古墓丽影》的成就是有目共睹的，到目前为止，它在全世界范围内一共卖出了1600万（包括所有《古墓丽影》系列游戏）而劳拉也成为了全球最著名的电子明星。

但是大家对《古墓丽影》这个游戏却越来越失望，我的一些朋友认为它在一步步推出的同时也在一步步把自己局限在一个固定模式里，在新作中唯一的改变就是劳拉更容易死，死得更惨，这大概是EIDOS迫于《古墓丽影》的巨大成功，害怕失去庞大的用户群而不敢做大胆的更新吧？谁也无法说清楚这是好是好是坏。

无论如何EIDOS又来了，这次他们推出了《古墓丽影》系列的最新一部续集《古墓丽影：最后的启示》。

游戏的特点，我不说大家也能够猜出来，劳拉将有更多的动作，将有更细致的皮肤，将会穿上样式更加繁多的衣服。同时她面前的道路也将更漫长更曲折。

游戏将沿用前代的引擎，但是进行了部分改良，同时游戏将保持《古墓丽影》一贯的操作方式，值得一提的是在你以追尾视角进行游戏的时候，将会出现一个“Free look”选项，此时Lora全身会变化成半透明状态，有利于玩家更方便的观察周围环境。

该游戏预定99年第三——第四季度发售，TR系列从来没有跳票的传统，所以爱好者大可不必着急。



## 真相背后

## (Varginha Incident 2: Shadows of Truth)




这个游戏莫名其妙就出了个“2”，实际上听说过Varginha Incident 这个系列名字的人应该很少，我也是只听说过大致意思，而没有亲自玩过。

那么我们就跳过历史回朔直接谈这个莫名其妙的“2”吧，从图片里大家可以看出，这个游戏是FPD类型，游戏主题是野战小组之间的战斗。呵呵，又是野战小组，看来DF（《三角洲特种部队》）的成功真是带动了一大批标榜真实的野战游戏。

想当年，c&c刚出的时候，我还是一个即时战略的爱好者，当时我就想，要是有一天有好多好多即时战略该多好。结果，似乎是神灯童话一样，铺天盖地的即时战略一下子把我压得只剩下苟延残喘的份，算是元气大伤了吧。希望这次厂商们能清醒一点，不要一窝蜂了……

Varginha Incident 2:的制作公司是 Perceptum（什么？我也没听说过），这个公司以开发高质量的3D引擎而闻名（这是他们自己吹的，我也没有证实……）。在这个游戏中，开发小组采用了高效的运动引擎，使得游戏中人物的动作流畅自然。游戏提供了高质量的画面解析度，同时对Intel的P Ⅲ进行了优化，据说可以让电脑有更强的AI。

旁边有一些图片，大家可以看看，注意一下士兵的头盔，极其逼真，还有军服也很有质感，整个画面配色也比较自然，看上去感觉还不错，不过值得一提的是枪械的造型十分恶心，不知道是怎么做的……象纸糊的。想想DF用不支持3D加速的引擎就可以拼出圆滑的地形和逼真的人物、车辆、武器造型，看来还是NOVALOGIC功夫高强啊。

## 狩魔猎人Ⅲ (Gabriel Knight 3)

又是一个出名游戏的续集，也是我初接触电脑时就知道的作品。现在这个游戏的第三代又出现了，我们看看它能带给我们什么？

故事发生在法国的一个小镇上，这个小镇常年被恐怖诡异的气息包围，有人传说，在这个小镇的某处隐藏着一个不为人知的秘密，这个秘密吸引了无数的人前来探询究竟，你就是探索者的一员。

听上去这段故事交待挺有意思的，想想Sierra最近虽然有些不好的趋势（没出过什么令人惊讶的大作）但是功底毕竟不浅，加上著名作家（同时也是该游戏的设计师）Jackson的叙述能力，这个恐怖游戏还是应该不错的。

我一直讨厌那种靠突然蹦出来东西吓唬人的恐怖作品，我觉得真正的恐怖游戏应该有一种诡异气息，是让玩家被未知的恐惧包围，在压抑中完成游戏。举个例子，好游戏应该是让玩家时时刻刻感觉有人在暗中想跳出来吓你，而不是在莫名其妙的时候被突然出来的东西吓一跳。在这方面，286时代的《魔胎》、《魔影哈雷》都做得不错。



关于游戏的技术方面，得到的消息有：

游戏使用了专门设计的引擎，实现了全3D的环境。

玩家可以自由调整摄象机的角度。

制作公司将聘请一些知名的配音演员为人物配音。




## 本田机车大赛2000（Castrol Honda Superbikes 2000）

**游戏类型：竞速**　　**发行：**Midas Interactive Entertainment

**制作：**Interactive Entertainment

**系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9X**

从画面讲，《本田机车大赛2000》拥有一流的水平，整个游戏场景以写实风格为主，令人赏心悦目。游戏音效逼真，使人有如身临其境。而超越游戏画面、音效的要算是操作感了，《本田机车大赛2000》的操作感远远高于《摩托英豪II》，这会使那些不善于竞速游戏的朋友感到舒适万分。在结合了卓越的画面、音效和操作后，《本田机车大赛2000》自然成了一款佳作。



## 潘多拉盒子（Pandora's Box）

**游戏类型：桌面**　　**发行：微软**

**制作：微软**　　**系统配置要求：奔腾100、16MB内存、WIN9X**

相信大家对潘多拉盒子的故事都已听过无数遍了，正是这个流传久远的传说使得“潘多拉盒子”这普普通通的5个字充满魔力，以至于我刚一看到《潘多拉盒子》这个游戏的名字时就被它深深吸引了。

《潘多拉盒子》是一款制作精美的拼图游戏，玩家通过选择国家、地区，从而完成一个个谜题。游戏画面清新自然，拼图题材选自玩家选择的地区的特色景物。不同于一般的拼图游戏，《潘多拉盒子》不仅将图画分成大小不同部分，还将各部分图画进行了不同程度的缩放扭曲，这意味着玩家面对的各部分拼图不是同比例的，这使游戏趣味增加不少。

## 外星浪人（Outcast）

**游戏类型：冒险、动作**　　**发行：**Infogrames Entertainment

**制作：**Appeal

**系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9X**

多元化的游戏看来已成为趋势，这款《外星浪人》就是集动作、冒险、角色扮演为一体的作品。游戏讲述的是，一名科学家发现了穿越时空的方法并进行了一系列试验，结果却为人类惹来大祸，玩家作为一名陆战队员开始了追查真相的行动（典型的美国式个人英雄主义）。

游戏以第三人称进行，画面柔和自然，不象当前大红大紫的动作游戏的画面那么夸张，即使是激光纵横的火拼场景也显得华丽而不杂乱。游戏操作简单舒适，人物跟踪视角恰到好处。《外星浪人》中的音效尤其值得称赞，细致到了角色的一举一动。

# 永远的大航海时代

# 《大航海时代IV》

玩了这么多年的电脑游戏，我早已找到了自己的最爱——那就是由光荣公司出品的《大航海时代》系列。自从第一次驶进《大航海时代Ⅱ》，就被这儿时无比向往的世界深深吸引住了。变幻莫测的大海、凶险残暴的海盗、惊心动魄的海战、世界各地千奇百怪的动植物和风格各异的遗迹、主人公坎坷多磨的命运，无不让我魂系梦牵……自玩过《大航海时代Ⅱ》后，又经历了《大航海时代Ⅲ》——这令我朝思暮想、近在咫尺的大航海时代，居然是满目的日文……经过《大航海时代外传》的短暂充饥后，我对《大航海时代》系列的最新作——《大航海时代IV》的期待只有用“每天想你多一些”来表达了。《大航海时代IV》简体中文版的新近推出，令我等深爱着《大航海时代》系列的航海迷们欣喜若狂。现在，是我们开始新一次航海的时候了！

拿到一款新游戏，玩家最先注意的当然是游戏画面。现在我还找不到一个能令自己满意的词来形容《大航海时代IV》的画面，象一位朋友形容的——简直就象油画！在游戏的开场动画中，蔚蓝的海洋、初升的旭日以及英俊潇洒的船长构成了一幅多姿多彩的航海画卷。没有看过开场动画的玩家，绝对体会不到它所带来的强烈震撼。所以，在游戏开始时千万不要略过如此精美的开场动画，否则实在太可惜了，以此来揭开我们远航的序幕是再好不过了。进入游戏后，640×480加16位色渲染下的四位主人公简直精美绝伦、栩栩如生。港口的场景与2代满是小房子的“大街小巷”也截然不同，它将各个场所以图标方式安置在港口的左右两边。上方是王宫或者总督府；左边依次是酒馆、交易所、商店和旅馆；右边依次是情报所、造船厂、码头和教堂（或城门）。只有伦敦、阿姆斯特丹这样的大港口才会有这样齐全的场所。这里特别要说的是教堂，每个港口的教堂都有自己的一段AVI动画介绍，并拥有与众不同的建筑风格，或富丽堂皇，或低矮简陋。每个港口都有海边和街道两个场景，船靠港时出现的是海边的景色。如果去酒吧、旅馆等地方的话，就会切换到街道的画面；如果去造船厂、码头，画面又会切回到海边。而每个港口都有各自不同的外景，街道和海边的画面还可以左右转动，这样就不会使玩家产生游戏画面静止不动的感觉。



北京 zlp 工作室 收重

在现在的电脑游戏中，音乐和音效作为调节玩家精神状态的理想工具，是游戏的重要组成部分。本游戏中共收录了23首优美的CD音轨。用不同的主人公进行游戏，在不同的港口停泊，音乐的风格都会发生很大变化，让玩家产生一种身临其境的感觉。在杭州港停泊，播放的音乐就带有很浓郁的东方色彩；到了伦敦港，音乐自然就是西欧风格了。游戏还安排了各种各样的音效，大海波涛汹涌的澎湃声、交战时隆隆的炮火声、单挑时双方的刀剑撞击声、发现宝物时欣喜若狂的欢呼声等，各种音效随着游戏的深入会随事件的发生而出现，而且配合得非常自然。

和该系列的前几代一样，航海依然是游戏的重点。《大航海时代IV》中航海的设计给人最深的印象就是比前几代真实了许多。其中最大的改进当属游戏中的地球已不再是那个方方正正的“地球”，而加入了“球面”的概念，航海时海面和陆地也比前作放大了许多。在航海的操作上，加入了控制船帆的设计，航海中

玩家不仅要通过小键盘上的8个数字键（也可以用鼠标）来控制船航行的方向，也要通过键盘上“左”、“右”两键来随时改变帆的方

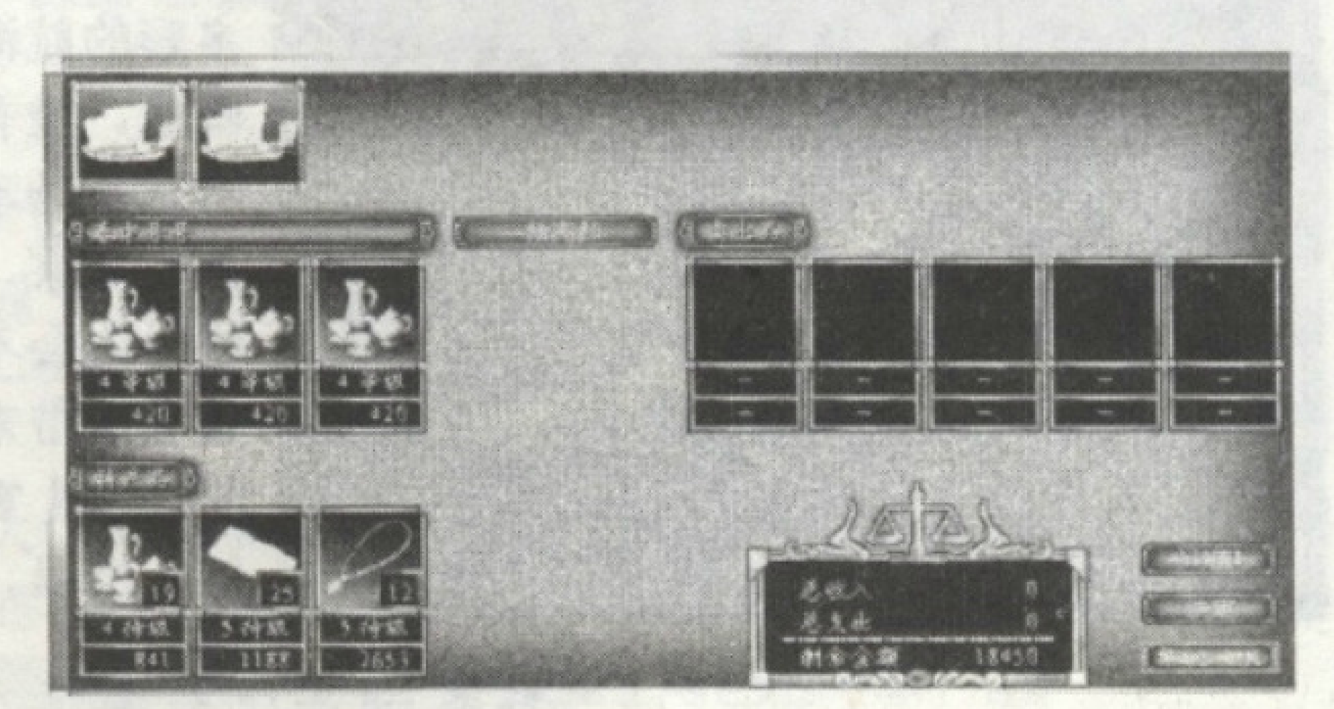


向，只有帆的方向合适才能最大限度地发挥风的作用，以加快船速。而在船高速行驶的时候，船前会有浪花飞溅，给人一种乘风破浪的感觉。船只大小的差别在航海中也不再给人一概而论的感觉，而是有着明显的差别。探险小帆船如果在海面上遇到大型战舰，两艘船的“块头”几乎相差一半。舰队的所有船只在航行中都会出现，如果组织一支由若干艘大型战舰组成的庞大舰队，它几乎可以塞满一个狭窄的海峡。但美中不足的是一支舰队最多只能有5艘船，打起仗来不太过瘾。好在游戏允许玩家建立多支舰队，舰队的名字就叫“××第一舰队”、“××第二舰队”……除了玩家所辖的舰队外，还可以委派最信任的手下担任分舰队的指挥官，一旦与敌舰交上火分舰队便会和玩家协同作战。游戏中还有一个很有趣的设计——“甲板”功能，它实际上是一艘战舰的横切面，里面有许多“岗位”，如副官室、了望台、侦察室、轮舵室、甲板、武装炮台等。玩家可以将自己的手下安置到各个岗位，如果用人得当可以更好地发挥舰船性能，反之，将大大削弱舰队实力。至于玩家，自然是坐在舰长室里运筹帷幄啦！

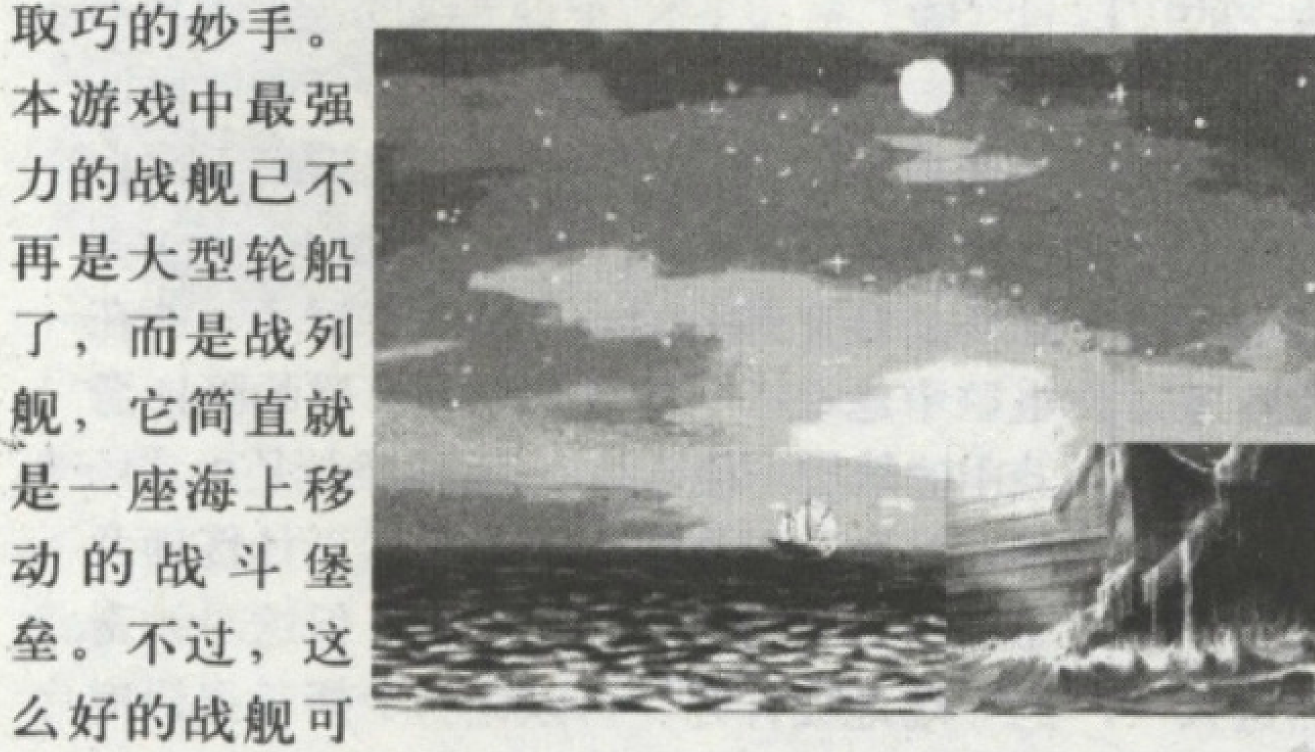
在那令人向往的大航海时代里，海上贸易是非常发达的。在本游戏中，最容易赚钱的方法是利用两个港口间某种商品的价格差，不断买卖商品。当然，要想在一个港口做生意，必须先到这个港口的王宫或总督府去签约，这可是要花很多钱的，没办法，以后再把损失赚回来吧！游戏中还会出现一个港口突然急需某种商品的事件发生，这可是绝好的赚钱机会，如果这时将这种急需的商品运到该港口卖掉，价格会比平时高出好几倍，这样的机会可千万别错过。探险寻宝也是《大航海时代》系列的“传统项目”之一。在《大航海时代Ⅳ》中，探险寻宝将从港口的城门出城，到神秘莫测的陆地深处去碰运气。这期间玩家要进行很多次选择，遇到岔路、野兽袭击、大河阻拦等事件时，玩家的不同选择会直接影响到这次探险的最终结果。当然，游戏中还有另外一种寻宝方法，玩家可以事先四处打探情报，一旦听到“某经度某纬度有某某某”时，就要立刻扬帆出海，否则去晚了就会被别人捷足先登。

航海中最刺激的是……哈哈，当然就是海战了！《大航海时代Ⅳ》中海战采用即时战斗的形式，双方一旦开始交战，各自船只的右上角就会出现一个标记，除此之外跟正常行驶的船没有任何区别。在战斗中只需驾好船，开炮是自动的（据我的经验，以侧弦对着敌舰时开炮的机率会很大，这一点相当真实啊！）。其中威力最大的火炮要数连射炮了，一旦开火，几个齐射敌方的舰船就灰飞烟灭了——耐久度变为0。当双方舰船靠得很近时会自动进行“肉搏战”，将敌方旗舰水手数拼到0就可以庆祝胜利了！双方旗舰靠近时，和前几代一样，最精彩的单挑场面就会出现，到时候玩家可以和敌方舰长好好较量一番。当然，除了主角亲自上前拼命以外，玩家也可以事先通过前面所说的“甲板”功能将一名强悍的手下调到甲板上，这样单挑时那名手下就会与敌人拼杀，而主角就不用亲自上阵了，这一点在玩家体质很“弱”时是很有必要的。其实，除了炮击、单挑、拼水手三种方法外，还有一种获胜的好办法，那就是——开足马力，朝敌方的旗舰冲过去！不错，将



敌舰撞沉也是取胜的方法之一，尤其是玩家的旗舰装备上“撞角”时，在海战场上横冲直撞简直就是投机取巧的妙手。



本游戏中最强力的战舰已不再是大型轮船了，而是战列舰，它简直就是一座海上移动的战斗堡垒。不过，这么好的战舰可不是随便就能买到的。要得到这种船，先要找个类似伦敦的大海港，投资、投资、再投资，直到工业价值升到极限，才可以去造船厂买到。总之，不会让玩家轻易得到它。

《大航海时代》系列中的每一个主人公都有着一段不寻常的传奇，《大航海时代Ⅳ》中的人物虽较前几代稍有减少，却也是风格迥异，各具特色。下面给大家介绍一下本游戏中4个全新的主角。



赫德拉姆·伯格斯通：瑞典人，留着一头飘逸的浅色长发，一名真正的海军指挥官。率领瑞典海军的私掠舰队，为把自己祖国的舰队建成世界上最强大的海军而不懈奋斗。

丽璐·阿歌特：荷兰人，喜欢做生意的少女。天真活泼，和幼时的伙伴卡米尔一起扬帆出海，环游世界。

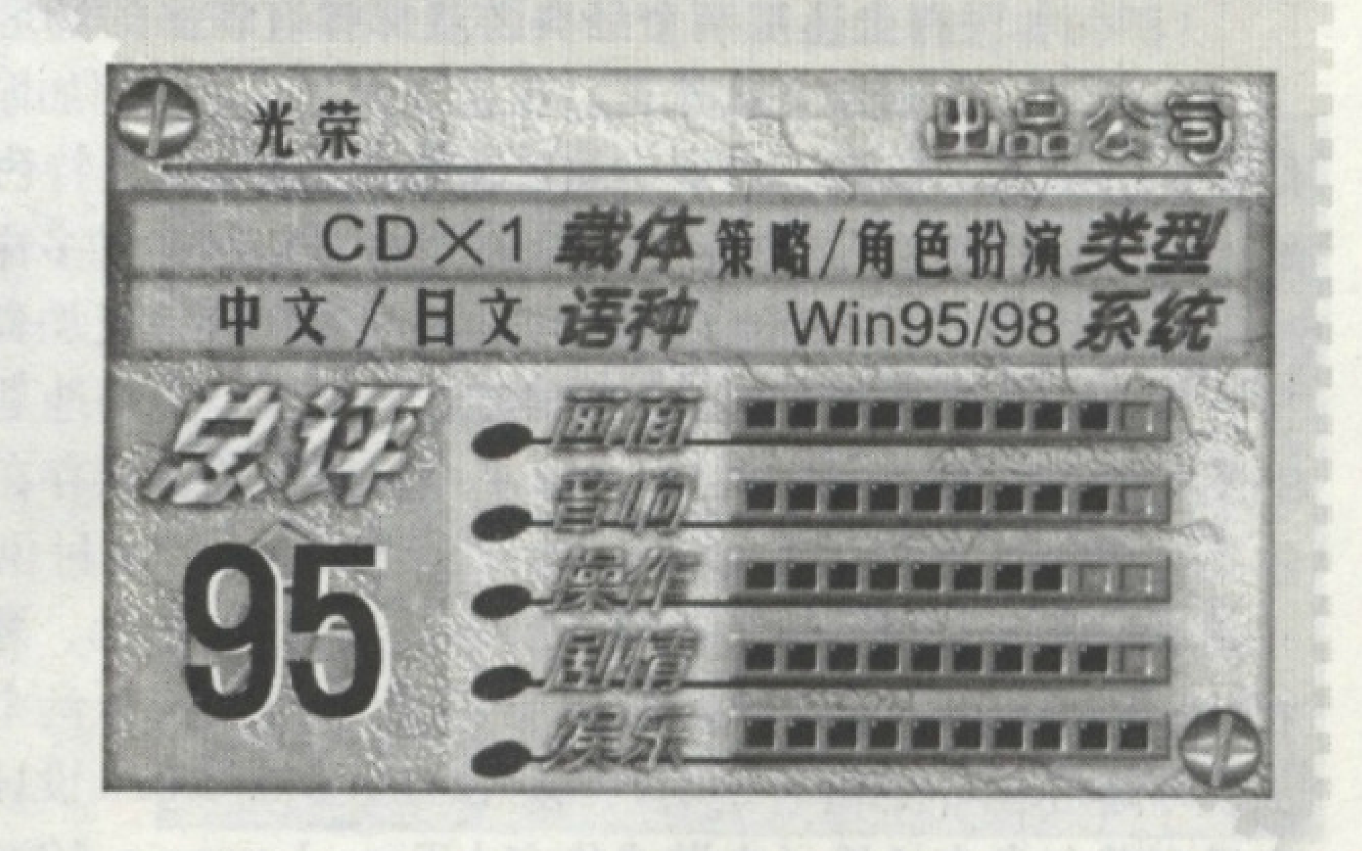
拉费尔·卡斯特罗：葡萄牙人，一个一心向往着当海员的少年。他每每望着自己深深向往的大海时，却总有一丝犹豫，但最终在朋友的劝说下决定出海。

李华梅：好熟悉的名字，她是……是中国人！对，这位主人公就是光荣公司为《大航海时代Ⅳ》中文版（也就是为中国的玩家）特别设计的人物。李华梅是杭州人，当时，明朝政府很腐败，而倭寇又屡次侵犯我国东南沿海，华梅立志组织强大的海军来抗击倭寇，保卫东南沿海一带百姓的安全，是一位民族英雄。

我觉得安排这4位主角出场，分别照顾到了不同爱好的航海迷，好战型的玩家会比较喜欢那位瑞典的长发战将，喜欢做海上生意的玩家自然会倾向于荷兰的那个小姑娘，而葡萄牙的卡斯特罗呢，还是比较适合首次出海的“新船长”。至于李华梅，相信所有中国玩家都会毫不犹豫地投入到抗击倭寇的伟大使命中，做一个真正的民族英雄！

提到游戏中的人物属性，在《大航海时代Ⅳ》里人物的参数居然有16项之多！其中常规参数有体力、敏捷、智力、精神、魅力和运气六项，技术参数则有生命力、统率力、操船术、测量术、会计术、剑术、命中率、说服力、谋略术和观察力十项。随着漫长的海上生涯，主角的这些参数会逐渐提高。在前几代中，主角有交易、冒险、海盗三种声望，在《大航海时代Ⅳ》中三种声望统一成了一种，并起了一个新名字——势力值。不论是发现了新的宝藏、还是做成一笔大买卖，或是打赢了一场海战，都会增加主角的势力值。需要指出的是主角在各个海域（如北欧、地中海、东亚等等）分别有不同的势力值，这些势力值加起来才是主角总的势力值。这个设计确实很有意思，有时候主角在北欧可能已经是称霸一方的海上霸王了，但在地中海的势力值可能还是0，去那里的酒吧喝上一杯也没人会知道他是谁。这样，在冒险之余就可以去那里享受一下久违的宁静……

众所周知，《大航海时代》系列有着非常精彩的画面和丰富的内涵，《大航海时代Ⅳ》在此方面就显得更为突出。大家可能已经对这款游戏有了一个初步的了解，但对某些细节也许还不太清楚。其实，三言两语是远远不能把一个如此经典的游戏勾画完整的。大家心中的种种疑问还是去《大航海时代Ⅳ》中去寻找答案吧！朋友们，大海在呼唤着我们，让我们走进那充满光荣与梦想的大航海时代……

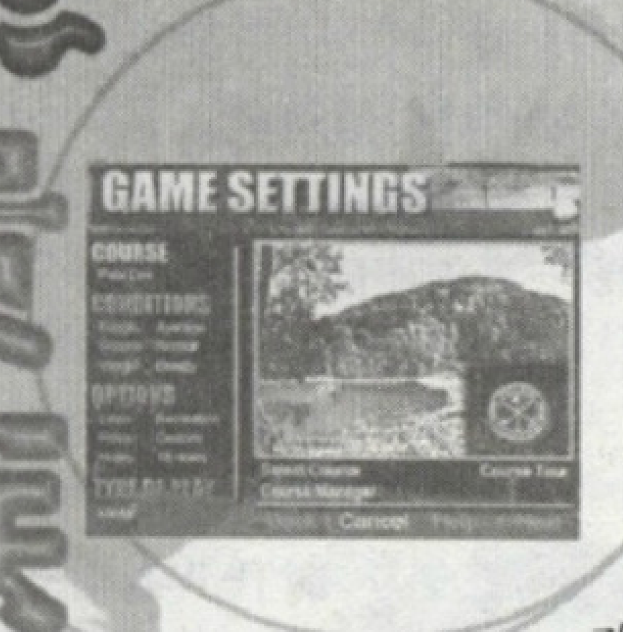


# 电脑中的"贵族运动"

# 99'PGA高尔夫球锦标赛

## 99'PGA Championship Golf

说起高尔夫球运动，大多数人都不会陌生，但由于其昂贵的开销，所以这项运动又有着"贵族运动"的雅称。的确，打一场高尔夫球动辄就需要数千元的费用实在不是我等大众所承受得起的。即使这样，还是有许多朋友向往着能够去打一场高尔夫球。现在，我们有机会来享受这项期待已久的"贵族运动"了，因为Sierra推出了《99'PGA高尔夫球锦标赛》（99'PGA Championship Golf）！虽然这只是一款游戏，但也足以令那些对高尔夫运动痴迷已久，却又苦于囊中羞涩的朋友们欢呼雀跃了。




在《99'PGA高尔夫球锦标赛》面世之前，电脑游戏界已经有了《Jack NicklausVI》和《Links LS 1999》等多款模拟高尔夫球游戏。但这丝毫也不会影响《99'PGA高尔夫球锦标赛》在玩家心目中的地位。实际证明，大多数模拟高尔夫球游戏的热衷者认为，在收藏了前两款高尔夫游戏之后，《99'PGA高尔夫球锦标赛》依然可以吸引他们。虽然该游戏没有上述那两个经典游戏那样有许多的场地可供玩家去选择，但玩家却依然可以在洞与洞之间寻求到如你所期待的那份刺激与乐趣。游戏中给玩家提供的8种各具特色的场地，使《99'PGA高尔夫球锦标赛》赋予玩家施展多种多样的击球动作，从而产生不同的球路变化，使其表现效果更加真实而且更符合高尔夫球技术要求和实际经验。其中5个场地是沿用Sierra公司早期出品的（Golf Pro）中出现过的真实存在的高尔夫比赛专用场地，它们分别是：Sahalee 乡村俱乐部（98'PGA高尔夫球锦标赛的场地）、Coeur D'Alene、黑钻石农场、彼特戴伊高尔夫俱乐部和Prince Course。另外两个新增加的场地是Pasatiempo（由设计家Alester Mackenzie设计）和布里克戴尔皇家场地（本游戏代言人Tom Lehman 1996年曾于此地赢得了圣安妮皇家大奖）。

也许你会问："如果这7块场地我都通过了呢"？如果这7个世界级的场地都难不倒你，你还可以在游戏附带的"场地设计师选项"的帮助下自己动手建造属于你自己充满个性的新场地！听说建一个高尔夫球场是耗资巨大的，我们没有银子，能在电脑中建造一个球场，也是不错的呀！游戏中的最后一种场地Jocass浅滩就是由"场地设计师"设计出来的。当然设计场地并不是所有人都感兴趣的事情，但这个神奇的"场地设计师"可以让一个新手很快完成自己的杰作，感受一下高尔夫球场带来的独特震撼。可别小瞧这种场地建设，弄不好也得让你投入几个小时呢。

《99'PGA高尔夫球锦标赛》中的自然景物与地势地形图虽然没有《Jack NicklausVI》和《Links LS 1999》中那样完美，但它有更自然的图像连接、逼真的卡通高尔夫选手和真实的球体物理运动现象。《99'PGA高尔夫球锦标赛》的设计者Sierra公司修改了TrueSwing（真实旋转）技术，所以你现在可以通过上下或左右移动鼠标来击球，使球可以容易地被击得更远、更直、更精确！不过，许多人切球或推球时更喜欢用传统的"三面确定"的方法，当然这主要是因为他们还没习惯于使用 True Swing技术。简单地说，True Swing是击球方面一种可以尝试一下的最好的执行工具，它能给坐在计算机前的你一种身临其境的感觉。因此，推荐试用！

在《99'PGA高尔夫球锦标赛》中你将可以移动你的高尔夫球手来确定击球地点，而不象在《Links LS 1999》中那种通过"发射标识"来确定地点，或是《Jack NicklausVI》中的弧形的箭状物。你还可以通过进入"击球选择目录"中的向左或向右来调整发球的左右方向。在开始使用时，也许你会对自己无法进入一个"万能"击球设置而感到厌倦，但用不了多久你就会掌握这个系统，而且你将感觉

大狐狸工作室 可爱多、Vicky



到它带给你多大的便利。与其他同类高尔夫游戏相比，《99'PGA高尔夫冠军赛》是多么的真实，你仍可以转换高尔夫球杆的杆口、根据你的位置来移动球的位置或是调整你的挥杆程度！当然，玩此游戏的多半是些业余高尔夫爱好者，或者是些赶时髦的玩家，他们是不会喜欢过于繁杂的操作过程的，简单的操作更合适于他们。但对于专业人士，他们会更看中游戏中所提供的自由选择的程度。

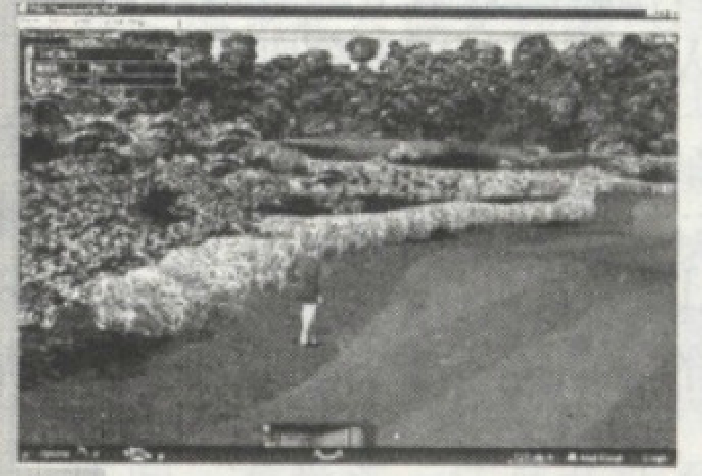
《99'PGA高尔夫球锦标赛》中包含的12种游戏模式或许和《Links LS 1999》中的42种比起来微不足道，但它还是几乎包括了所有发球经典动作。虽然Tom Lehman只是游戏中唯一可看到的PGA选手，但你还是可以在8块场地中的任意一块中参加锦标赛，进行角逐。遗憾的是，该游戏并不支持巡回赛。你只能依次在8块场地上比赛，然后记下每块场地的结果。假如这个游戏增加巡回赛的项目，那就更完美了。

在其它许多体育类游戏中，我们常常会在比赛过程中，听到来自解说员的评论。好的解说评论能让我们对比赛的前景看得更清楚，“当局者迷，旁观者清”，或许这些建议都是对你下一步发球有用处的呢！不过，比赛嘛，最重要的还是保持清醒的头脑，要相信自己的判断……闲话少说，还是来看一看在这个游戏中为我们提供了哪两位比赛评论人吧！他们就是——来自美国The Golf Channel（高尔夫球频道）的著名评论人Mark Lye和来自 PGA Tour Radio的著名评论人Grant Boone!

游戏中提供了1400多个评论片段，力求满足各种需要。当听到他们对自己打球的评论并对自己下一杆提出建议固然是件好事，但当你在玩了几局后还是会听到相同的评论或稍有变动的片段时，也许就是另一种感觉了。从另一个角度来说，不可避免的，这些没完没了的评论片段也会对你有些干扰。当你还在望着发出去的球作最后的疑惑时，那两个家伙几乎立刻就知道你刚击出的球会停在什么地方。而且他们从不把你和对手的成绩联系在一起，你将总被告知“继续下一击”，当然这没错，但当处在标准杆时，甚至是和对手处在相同洞位时，他们也依然这么说。

虽然《99'PGA高尔夫球锦标赛》也有一些小纰漏，但它支持连网作战的特点还是吸引了不少玩家。当你在机器上和游戏中的Tom Lehman交手足够多的次数，认为自己对高尔夫球的球艺有了一定把握，并认为可以与其他人一较高低的时候，你大可不必花自己的血汗钱特意去高尔夫球场放自己的“血”。可以在家中启动电脑，进入《99'PGA高尔夫球锦标赛》，连上Internet，使用Sierra公司提供给各位的WON.net和真人较量，与那些和你一样只能玩游戏却又没钱去潇洒的球友们切磋上几局。进入WON.net，随机找一个对手进行比赛是个好主意，绝大多数选手都在SGA-Sierra Golfing Association（Sierra高尔夫球协会）中等待着你。也许你会担心这样一场比赛下来，你的网费会花掉不少，因为你需要在完成自己的击球后观看并等待其他选手的发球。其实不然，《99'PGA高尔夫球锦标赛》提供了一个特殊的功能——“ReadyPlay”，该功能允许你在不看对手击球情况下打一个洞，也就是说可以忽略对手的击球，这样一来速度将大大加快。该功能在人机对战时也同样可以使用。

我们承认，漫步在高尔夫球场上，弥漫在空气中的那股新鲜气息和充满暖意的阳光无时无刻不在吸引着我们，但这些在我们窄小的15″显示器中是不会得到的；同样，戴着白手套，手握球杆挥杆发球的潇洒心情也不是你我仅仅凭借键盘鼠标所能体会得到的。模拟游戏做得再好终究也只是模拟，追求的无非是模拟的真实程度。但这已经足够了，因为建造一个一定规模的高尔夫球场对生态环境也会带来负面影响，土壤固定剂破坏了土壤结构，各种化学成分破坏了场地周边地区的水质等等。所以，为了地球的未来，从环境保护的角度考虑，在屏幕上玩玩高尔夫不也是挺好的事吗？何况不论你是一个经验丰富的职业选手或是一个彻头彻尾的初学者，《99'PGA高尔夫球锦标赛》都会提供给你无与伦比的“Golf”感觉。尽管这款游戏还有缺陷，但作为一个游戏，它充分发挥了高尔夫球运动的乐趣和魅力——这不正是我们想要的吗？



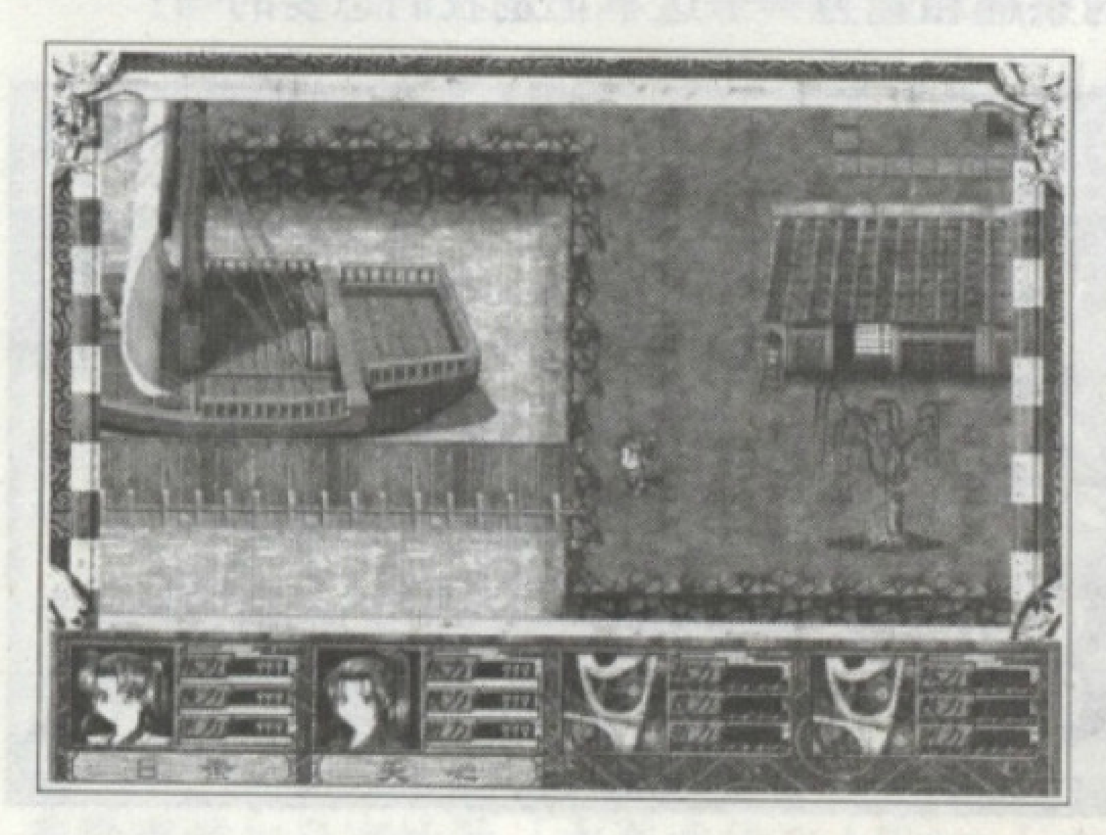


# 战国美少女 春风之章

★辽宁　枫红一刀流

这部《春风之章》剧情上是延承《斩断云空》的（参见《大众软件CD》1998.9），在风格上相近，在画风方面也没有变化，人物的性格也接近前作——天心依然是爆笑级的人物，小泉沉静得几乎冷酷，小京的火枪则有些疯狂，加乃还是个男人婆，做事干脆利落，绝不婆婆妈妈畏首畏尾。而新出场的日奈则更象一位长辈，温柔体贴，善解人意，处处替他人着想，瞧，要找老婆就得找这样的！那个伊夜在游戏的前半部有些怪怪的，是个自来熟，和谁都亲昵得让人受不了，后半部则成熟多了，有很多事要是依照她的话来做，也许游戏中的悲剧就不会发生，我真的希望是这样的，可是……那么由依呢？我不知她该是怎样的人物，在玩的时候还觉得她说话太少了，人物的个性太过苍白，可是她在最后一章里的表现，是那样的痴情和果决，让我的心情骤地被无形的手抓成一缕一缕的麻丝，然后缠绕一掬泪水流淌出来，是的，我哭了，还好身边没人。

游戏里有丰富的隐藏事件和辽阔的日本地图，十几个NPC也各有趣味，这是前作中所没有的，我找到的NPC有：小象与小鸡、昆·塔雷欧、金太婴、小河童、小天狗、胖爷爷、斗笠地藏、一寸法、小麒麟、小雷神、桃太郎的双亲。他们都藏匿在一些村镇或房间里，要小心找才能使他们加入。在战斗中他们并不受玩家的控制，使出千姿百态的招术实在好看。另外游戏中还延承了前作中的服装系统，分为忍者、村女和武士三种（还有一种现代校服，要用秘技才能调出），这点对于通关很重要，身穿不同的服装会引发不同的对话和事件，所以玩友在剧情卡死的时候不妨换装与人再谈一次。



如同前作，游戏中仍设计了许多温泉可用来恢复体力。在地图上还可以找到十几处修行山修炼法术，只要你愿意，可以无限修炼下去。另外还有一些隐藏的所在，比如在别府温泉里有一个老公公，换上武士服装后跟他对话，他会给你占卜并提示你往北走。依言往上走后会被一片树林挡住，但只要沿着河岸往上走就会发现最顶端的树是可以通过的。继续向右走可找到小离岛，换忍者服跳过去便到达“开发者与程式设计师之城”，在里面会遇到一群疯子（这个设计是不是与《超时空英雄传说：北方密使》有点神似？），从他们口中可得到本游戏的秘密……当然了，象这样的地点可能还有，需要玩家们自己来慢慢发掘。

如果你觉得慢慢升级练功太烦了，可以到我的主页去下载一



个自制的万能修改器，修改了天心、日奈和伊夜的十几项属性，可迅速学会所有必杀技，并消除了随机出现的敌人，在地图和迷宫中任意行走再也踩不到地雷了。

## 第1话 天心弟子

天心在伊贺隐居一年，她的冒险故事很快便传颂于村庄的各个角落，村中的孩子们无不羡慕这位忍者姐姐的本领，期望有一天能够成为她的弟子，少女日奈就是其中之一。这一天日奈在村头向伙伴们讲起天心姐姐的传奇故事，心里要拜师学艺的念头更加炽烈了。回到家中和爹娘商量，爹娘虽不舍得掌上明珠在外面奔波修行，但看她意念坚决的样子也只得答应了。

半年后，日奈在天心的调教下已小有所成，两人虽是师徒的关系，却如亲姐妹一般。一日，那个男人婆忍者加乃来到伊贺，向师徒两人下达了服部半藏大人的指令，叫她们马上到冈崎报到。日奈见此次任务也有自己的份，心中自是欢喜万分。天心与加乃谈话，见她还是以前爆烈刚直的脾气，主意拿定是十头牛也拉不回来的。

## 第2话 半藏大人的课题

师徒两人出了伊贺往东北走找到大安村。从村西进入一片小迷宫，往北走出去来到甲贺。在村中找鬼六（这老头可是色色的，人倒还不坏，玩过前作的朋友会有印象了吧），从他手中拿到元气之素。出村庄后让天心离队，再回去可拿到卷轴。由大安村再往东北走是尾张地区，路过犬山村往南走进三河地区就可找到冈崎了。这里另有一个走法，从伊贺出来往南过桥，往东到津港乘船到达常滑就可以看到冈崎了。在冈崎的东北进入那所大宅子，一位下忍早就在院子里等待了，不过并没有将二人引到屋子里，而将她们扔到一个地下房间中。这里是个有很多踏板机关的所在，看来想要得到半藏的任务还真不容易哩。踏板每走一步都会变化一次，通过的方法有多种，下面写一个走法：上右下左左上左上上左上右上左上上上。

见到半藏大人，天心将日奈的情况介绍了一下，说起一年来身无所属的忍者生活不胜感慨。半藏瞧着有趣的日奈，感觉她真的和当年的天心有着几分的相象呢。正说话间小京闯了进来（她就是上作中那个用火枪的家伙），与天心师徒寒暄后，加乃也带着一个叫伊夜的小姑娘赶来了。众人向半藏请示此次任务的内容，半藏避而不谈，说打算让天心和加乃分头行动，不过她们的助手日奈和伊夜还要经过一场试炼才行。试炼的题目是，在东边的凤来寺山上有个洞窟，半藏已命人在里面放了一份卷轴，要她们去把它取回来，能够通过的人才有资格接受此次任务，至于天心和加乃则要等两人的成绩出来再说。

伊夜是个热情奔放的女孩子，不消半刻就与诸人混熟了，天心和小京受不了她这种亲热劲，连忙拔腿闪开。日奈上前问候，伊夜却瞧不起这位小师姐，不屑与这种“小菜鸟”一起行动，并自怨命运真是悲惨，说着情绪激动竟哭了起来，日奈见她忽嗔忽喜的性格，心里也不以为意。

## 第3话 毛绒绒的小可爱

日奈和伊夜出了冈崎，往东走看到一块路牌，由此往北走就可找到凤来寺山了。穿山洞进入山中，在石壁上看到一尊小石像，它是用来存档的。继续往北穿过狭谷进入山洞迷宫，在第一层左下找到虎目碎片。由东北入口来到第二层，杀掉亡灵武士，在西北边的宝箱内可找到卷轴。任务总算完成了，两人就要往外走时看到地上有只毛绒绒的小动物很是可爱，不一会又有一只跳了过来。然而两只动物蹿入石壁再返回来后已变成两只妖怪，形状可怖之极。日奈心里忐忑，上前打了个招呼，两只妖怪不由分说将两人夹在中间，看来这一仗是非打不可了。将怪物打败后，伊夜坚持把地上的尸体带回去，以此来证明自己的成绩，这时一名下忍出现在洞中，说会将两人的事迹向大人禀告，伊夜听说自己的“一切行动”一直被他监视着，拔刀欲杀下忍，下忍吓得连忙逃走。日奈听伊夜的说法，不由也怀疑是不是连洗澡换衣服也在下忍的监视之列呢？

## 第4话 一切事件的开端

按原路返回冈崎见半藏，半藏已收到下忍的情报，夸奖两人做得很好，已顺利地通过了这场测验。接着他说出此次任务的详情——主公德川家康正与丰臣秀吉一派维系着非常微妙的关系，因此主公非常在意其他大名的动向。首先派加乃和伊夜负责监视大阪城里秀吉的动作，而天心和日奈则往四国土佐一带的冈丰城执行任务。家康正在评估与土佐大名长宗我部结盟的可能性，

因为长宗我部拥有威胁秀吉和大阪城后方的优越地理条件，不过我方对他们的了解实在太少了，因此派天心和日奈前去调查一下。

## 第5话 探望小京

出了半藏府宅，天心知道土佐要乘船才能抵达，具体方位也不大清楚。这时她想起小京和杂贺的人以前曾帮助长宗我部家打过仗，或许能了解甚多吧，于是两人决定先赶往杂贺打听一下。出冈崎沿路一直往西走来到常滑，如果天黑了可投宿一夜。第二天由此乘船来到津港，再往西一直走就是杂贺了。

在城中见到小京，她正琢磨一把特大号火枪，对天心说的话一个字也没听见。大声喝起她后，小京向两人展示了自己的得意之作——迷你火炮“破头火”的威力。天心向她打听冈丰城的走法，小京说从杂贺往北过桥，然后走山路到达山顶后往南过剑山就是土佐界内，往西走一点就到冈丰城了。



## 第6话 界港奇遇

两人按照小京的指引往北过桥，在三国山走一条山路上去，从宝箱内可找到漆饰茶罐。穿出葛城村往北见到一块路牌，北边是京都，东北是大阪城，往西走不远就是界港了。日奈来到港边，看到大海心情顿时舒畅许多。天心去办手续，在海边等待的日奈忽听到一声低沉的呼救。走到角落里见一铁笼内关着一只狸猫。咦？那狸猫居然能说人话耶，日奈还在踌躇，那狸猫说它会使用隐身和变化之术，日后一定会报答她的。日奈将它放出后，狸猫为掩人耳目瞬间变成了一位大帅哥，两人与天心会合。这位狸猫大哥自称叫绫小路义行，为了能一张船票，天心还是让他变回狸猫。

## 第7话 大宅里的事件

乘船来到小松岛，出港口往西南看到路牌，往南走进入到山区，在宝箱内找到绿飞羽和檀沉香木。往北边找一个山洞，绕出去来到土佐地界，由此往西走终于找到了冈丰城。在潜入内城前，三人决定先分头去搜集一些相关的情报。注意在打探之前要将日奈换上村女的服装，这样村民才会与你交谈。从村人口中得知元亲大人已率军攻打汤筑的河野家去了，他手下的家臣们对他似乎颇有微词。日奈再到北边元亲宅门口与卫兵交谈，得知元亲大人真的不在城内，回去与天心会合后到客栈商量下一步行动。

三个人得到的情报基本一致，天心很在意家臣们对元亲的态度，可能是主仆之间在某些意见上有很大的分歧，决定晚上先潜入家臣的宅子打探一下。

到了晚上，顺利地潜入那所宅子后，听到两名家臣在说话，得知元亲有归顺秀吉的倾向和意念。怀疑主公是被那些异国人给控制了，从而失去了自己的神智和主张，这个事件看起来还真是诡异，如果事情就此发展，长宗我部家是会归顺到秀吉一边的。

天心等人正暗暗思忖，屋里忽发出家臣的喊叫声，三人冲进去看到了雄雌两只鱼妖，而两名家臣已然倒在了地上。打败鱼妖后将家臣救起，这时门外有侍卫的声音传来，见状不妙，三人只好逃回客栈。天心决定还是去围攻汤筑的元亲那里看看，如果他真的被异国人控制的话，要想办法让他恢复正常并探听他真正的意愿才行。

## 第8话 汤筑城包围网

出城往西南走可望到一处要塞，与士兵交谈得知元亲正在里面休息。来到阵营附近，被士兵阻住不让进营，于是三人寻找潜入营地的入口。那个入口就在东侧，进去后是个不大的回字形迷宫，在里面宝箱内可找到姬王殿招待券和愤怒之素。在大营中心看到一个金发的异国人正在作法盘诘元亲的意愿，这时天心等人的行踪被他发现了。闯进去后从那异国人赛西欧口中得知他已用邪术控制了元亲，以助秀吉夺得天下，说着他召唤出巨龙和狂龙战士朝三人攻来。将他们击败后赛西欧逃走，日奈上前将元亲救起。元亲醒来恢复了神智，天心佯称是杂贺家的忍者，告诉他被赛西欧操控的真相，元亲向三人致谢，天心告退。

## 第9话 前往淡轮吧

回冈崎的路依照义行的建议，往东走三阪山，山里有洞窟可到达对岸的淡轮村，这样就不用大老远地坐船了，在穿过那道洞窟时可从宝箱得到水渴丸和幸运骰子等宝物。来到淡轮村外，见有很多村人聚集在村口，好象发生了什么重大的事。向村人打听得知在庆田城秀吉军和杂贺军已经开战了，杂贺一方好象被秀吉的水攻战法给打败了，天心担心小京的安危，决定到太田去看看。



## 第10话 孙一大人和小京的火枪

出了淡轮往南进入饭盛山，在路口看到路牌后往西边山洞穿过去可走出山区，往南进入太田城。只见这里已被大水淹成一座水城了，满目疮痍破败不堪。由房屋一间间走到后边，从东北角的楼梯上去，在二楼一房间内找到孙一大人，从他口中得知小京就在楼上。往东南方向走，由楼梯上到三楼，在房间内找到沾满血迹的火枪。天心等人见状大惊，难道小京已遭不测？就在众人呼喊小京的时候，一个严肃的陌生人出现在面前，说小京已被他收拾掉了，天心悲怒交集，拔刀上前，不料被那人一掌打倒在地，又召唤出四角巨兽和魔界狂兽与众人缠斗，自己乘隙离开。打败两只怪兽后，天心为孙一和小京的死悲伤不已，日奈温声安慰她还是先返回冈崎再做打算。



## 第11话 再回冈崎

出了太田城往东南进入高野山，走出这片山区就是杂贺的地盘了，可惜小京已经不在了。往东由津港乘船到常滑，再往东回到冈崎。在半藏府邸门口，天心让义行在此守候，自己和日奈进去向半藏禀报此次任务的详情：长宗我部元亲尚未打算投靠秀吉，但有一股异国人势力在暗中帮助秀吉。接着天心说出他们用法术操控元亲的事，担心元亲虽恢复了神智，但时间一久被秀吉军逼降也只是早晚的事。此外秀吉展开攻打杂贺的行动，也十分值得关注。半藏忖测秀吉已打算与异国人联手来夺取天下了。接着天心请求派自己去调查异国人的情况，半藏未能答应，说大阪方面已有加乃和伊夜了，如果行动稍有闪失，可能会让家康身陷危机。

天心和日奈回到伊贺，日奈感到天心这些天有些不快乐，许是小京的死讯还在让她难过吧。这一日，天心决定以私人的身份前往大阪去调查异国人的行踪，她相信小京绝不会如此短命。日奈听了也嚷着追随左右，天心劝不过她，只得嘱咐她以后万一遇到危险，记得马上逃命要紧。

## 第12话 潜入大阪城

由伊贺出来往南边过桥朝西走，由杂贺往北过三国山，穿出去后一直往北走就可找到大阪城了。师徒两人在城中转了一会儿，日奈发现天心的脸色不太好看，原来她心中一直在为没有办法潜入内城而焦急。正说话间，一名武士从里面走出来，天心福至心灵，忙让义行变成那名武士的模样，将自己和日奈带入城去，义行有狸猫变化的本领，要做到这一点并非难事。

## 第13话 天守阁

顺利通过城门的守卫，天心决定前往天守阁打探，到秀吉最可能出现的地方去找，说不定能遇到加乃和伊夜她们呢。在城中的西北上一座阁楼，在二层听到有两名家臣说话，秀吉好象也是神情恍惚的失常迹象，到三层又听到三名家臣的议论。在三层有一道传送门，就是黑色四方的那个，用它传送两次后来到阁楼的东半部。由梯子上到四楼，在一房间内见到曾操控元亲大人的赛西欧，三人正要出手教训他，一名持刀的日本武士渡濑四郎挡在身前，赛西欧乘机逃开。那家伙刀法果然迅捷凌厉，三人如何也打不败他。这时加乃和伊夜赶来了，不过见那名武士聚气凝神要施展厉害的杀招，天心料众人没有太大的胜算，于是一人拦上前去让众人赶快离开。一片白光乍现，日奈在自己的喊叫声中失去了知觉。

## 第14话 前往京都

当日奈醒来时天心不在身边，伊夜和义行说他们已逃离大阪城，加乃已进城去打探天心的下落了。不一会儿加乃进来说城中已不见了那帮异国人和天心的踪迹，不过听家臣们说他们已赶往九洲。加乃在原来和四郎激战的地方拾到了一块护身符，打算藉此来调查那些人的下落。伊夜仍留在大阪执行任务，而日奈则回冈崎去向半藏大人禀明情况。

加乃离开后，伊夜不顾任务的职责，决定跟着加乃去营救天心，日奈和义行见状也决定不回冈崎，一起前往九洲，



其他的事远都没有营救师傅重要。伊夜说在京畿一带有很多异国人聚集着，在赶往九洲之前，得先到那里搜集一些情报才行。

## 第15话 新的伙伴

三人在湖畔拟定了行动方案，一路往北来到京都城内。过桥后往东走到达围墙之外，听城里人说那里最近盖了个南蛮寺庙，里面有很多异国人出入，还是到那里看看吧。在门口遇到了一名传教士，向他打听赛西欧的情况却一无所获。出门后见一人昏倒在地上，将她救起后才知她原来是饿昏的。给她一些食物，那少女自称名叫由依，在旅行中弄丢了钱包才会如此狼狈，她原来也是打算要去九洲的。当由依听到赛西欧的名字时，神色有些异样，支吾几句掩饰过去了。言谈中由依好象很热衷于异国人的文化，一个从事贸易的朋友时常教诲她这方面的知识。



## 第16话 亚特

三人决定结伴前往九洲，不过出城前可在河西南岸让小河童加入（游戏中还有十几名这样的NPC可加入队伍，要在村庄中耐心地找了）。在京都的城门口会遇到一个擅长损人的小家伙，自称名叫亚特，对众人左看右看上看下看了一会儿，给出"一群痴呆家伙"的评语，伊夜大为光火，忍无可忍中要出手给这小家伙一点教训，不料亚特竟唤出一些眼熟的妖怪。日奈想起这些怪物与赛西欧召唤的一样，怀疑他和赛西欧是同路人。亚特对日奈的问题没作正面回答，而是和那些妖怪攻到近前，打败两只紫幽灵和亚特后，却又被他一溜烟地逃走了。

## 第17话 在关卡里

由京都一路往西行去，路过播磨、永吉村，最后在树林里看到一处关卡，因为未经半藏大人的批准四处乱跑，众人身上没有通行证，如何通过这里还真有点伤脑筋哩。众人束手无措，决定回到前面的村庄打听一下，或许会有解决的办法，不想在半路上遇到一个裹在黑衣里的人，就在大家猜测的时候，那人蓦地扯开了面纱，叫众人吃惊的是那人居然是小京！不过此时她的语音和神态仿佛变成了另一个人，难不成她也被那帮异国人给洗脑了？



## 第18话 重逢加乃

众人无奈中打败了小京，小京感到一阵头痛，大呼一声隐遁了身形。众人没有追去，料想天心落入那群人的手中也会中了这种邪术吧，总之现在还是想办法通过关卡。既然敌人会派人在这里阻挠，想必关卡那边一定会有什么不可告人的秘密。

往回走入永吉村，叫人惊喜的是居然撞上了加乃，加乃对大家擅离职守的行为给予了批评，劝大家还是先回到冈崎去，众人应诺。加乃离开后，几个人一商量决定还是要去救天心，加乃的话不听也罢。

## 第19话 破庙之中

由村中往西北过桥，在河边与一位大婶交谈，得知有一群异国人老是往北方的妙见山上跑，不知有什么企图。到村中一居民家与一位老爷爷交谈，得知妙见山上有座破庙，庙里有通往高松城的秘道。得到消息后出村，由村北的树林中找到那座妙见山，那座破庙其实是个地下迷宫，挪几步就会遇到妖怪，打得真烦啊。在底层迷宫入口往东走可由外围绕到正北方，由楼梯上去到二层，这里有许多牢房，由迷宫的东南方向可走入高松城内。

## 第20话 异国人的阴谋

高松城内的迷宫与大阪城内的天守阁大致相仿，利用房间和走廊的布局可穿出七层迷宫，这些层的迷宫都是由楼梯来连接的，不过有的楼梯是假的，会把你引向死胡同。最后众人来到一处走廊，听屋内有讲话的声音，是梅葳和赛西、欧亚特在议论，他们已决定放弃高松城，要进行岩屋城一战的后续处理工作，因此得立刻动身赶往九洲，听他们话里的意思那个叫奥狄姆的人好象是他们的首领。

日奈和伊夜终于听不下去了，大喝一声现出身形，两人一唱一和地象在演一场大戏，想以此镇住敌人的气焰，由依则在一旁拍手叫好。那个叫梅葳的女人看样子还是很镇定，让赛西欧和亚特快走，自己留下来对付众人。这时由依上前与梅葳相见，众人这才知道由依的本名叫尤依莉，和奥狄姆有着非同一般的亲密关系。梅葳见由依还是决意背叛奥狄姆，于是毫不留情地朝众人出手攻击。经过一场大战，梅葳见还是不能打败众人，于是施展最后的绝招。这时小京出现，飞身而出挡住了这致命的一击。外面传来侍卫嘈杂的呼叫声，梅葳见状连忙逃走。大家正担心会被侍卫队发现，这时加乃于一隅的密道中露出头来，众人跟着她由秘道离开了这里。

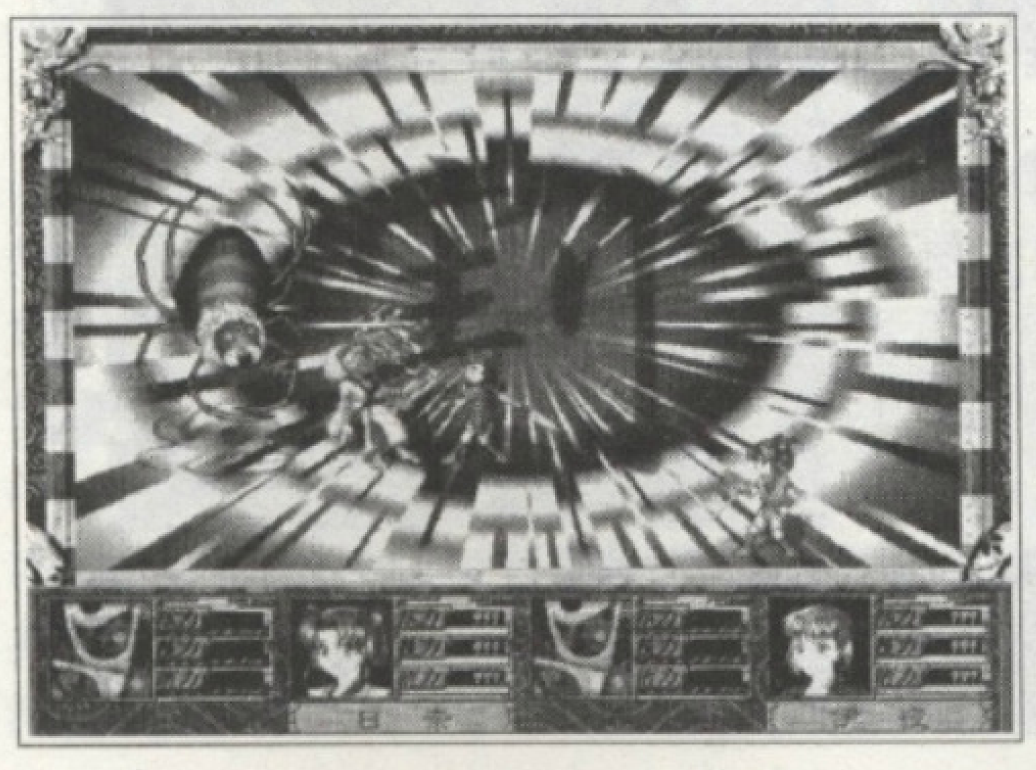
## 第21话 由依的坦白

在高松场面内的一处民居中，经过大家的细心调养，小京的伤势日渐好转，再休息一段时间就可恢复正常了。在小京的床边，日奈向加乃请求执行营救天心师傅的任务。加乃还在沉吟，伊夜也在旁边说辞，加乃虽然担心会违反半藏大人的命令，但看小家伙们意念坚决的样子，也不好再劝阻她们了。

出屋后日奈向伊夜道谢，嘱咐她暂时不要将异国人想支配全日本的计划说出去。此时伊夜的心思全放在由依的身上，这个人看来是那帮异国人的同伙，由依于是说出了自己的身世。她本不是日本人，跟着奥狄姆一路远渡重洋来到这里，由于受到当地人的洗劫和打击，她们的部族开始进行一连串的报复，绞尽脑汁要控制全日本的大权，而她虽然反对却阻止不了他们的行动，所以就一人独自逃了出来。从由依的口中得知，那帮异国人的总部就设在九洲山上。伊夜却仍不肯相信由依的话，日奈大声地与她理论了一番，伊夜于是对由依约法三章，才同意让她回到队伍中来。

## 第22话 分道扬镳

出了高松城往西行到安芸地区可找到广岛城，在城门遇到一个呜呜哭泣的小姑娘，得知他们村庄附近出了很多的妖怪，常常到村里破坏，为了家乡她四处向外面的人求援，但始终没有一个人肯理睬她。日奈和由依听了当然不能不管，而义行这时已看出这个小姑娘也是由狸猫变化的。那少女果然在众人面前变回了原形，义行见了两眼发直，满口答应替她去除掉妖怪，从此满怀着爱情的火种和雌狸猫离开了队伍，与日奈和伊夜等人分道扬镳了。



## 第23话 全灭的村落

出了广岛城往西来到木户村，听村人说这里的船夫是个娘娘腔，老是躲在屋子里罢工。进到船夫家要换上武士服装他才会与你对话，他说他漂亮的假发不见了，求众人替他找回来。村子里有很多假发套都不是要找的，要先换上忍者服，到村北的河边调查，从那里可跃到对岸，在对岸的屋里找到假发，返回来将它交给船夫，船夫就可以到河边开工了。

由码头乘船来到汤田村，从此往西行进入菊川村，见村里尸陈遍地，前方好象有人打斗的样子。上前帮那女孩（静香）打败魔界骑士王，静香上前道谢，并说出正在寻找家兄，路过这个村庄才遇到这档子事。当她掏出兄长的那块护身符时，伊夜认出它跟加乃拾到的一模一样，难道大阪城那个持刀的战士就是静香的兄长？众人将事情的缘由告诉她，于是静香加入队伍，和众人一起去九洲寻访兄长渡濑四郎。就在众人要离开村庄的时候，忽闻有小女孩的哭声，在村中将那异国小女孩妮妮亚找到后，日奈起了怜悯之心，将她收留在队伍中。



## 第24话 来到下关

来到下关，前方就是港口了，伊夜想把妮妮亚安顿下来，否则在作战的时候她可能会受到伤害。在村子的北边找到一间寺庙，要将妮妮亚留在这里，那住持却说什么也不肯收留这个金发的异国孩子。众人被住持赶了出来，看样子只好带着她前往九洲了。

## 第25话 理想的国度

在下关的港口乘上大船，由依和妮妮亚都是异国人，自然谈话的氛围更加融洽一些，她询问了妮妮亚的身世，谁知这个小家伙除了自己的名字外，其他一无所知。由依望着海天一色，心中略有感慨，想象天地间应有一个可以包容外貌和文化差异，让大家都能愉快地生活在一起的地方。

## 第26话 四郎

终于下船来到了九洲，静香这时发现大哥正在前方与一名商人对话，忙上前与他相认并救他回家去看双亲。四郎默不作声，只是静静地往回走去。日奈跑上前打听天心的下落，四郎推说不知，让一群忍者将



少女队围住，自己借机离开。当忍者们隐去后，静香记起方才与四郎对话的人是博多的富商岛井宗室，向他打听或许会得到有关四郎的消息。

## 第27话 前往博多

离开小仓港口，往西走来到博多，在城中到岛井宗室的店里打听，得知岛井宗室还没有从小仓回来。众人决定就在这里等他，正好也可以在这里看看各种新奇的事物。于是队员们开始单独行动，到黄昏时分再到附近的客栈会合。

在城中与居民谈话会听到泉巫女的事。回到客栈，日奈猜测那个巫女可能是指小泉，如果真的是她或许可从她口中得到有关天心的线索吧，于是决定明天前往太宰府神社去看看。

## 第28话 太宰府神社

第二天，出了博多城往南进入三群山，走出去就是太宰府参道，往前进入神社，见没有人肯与众人说话，可能是因为有妮妮亚在队伍中的原因吧。在神社中与一年长者对话，众人在北边的屋子里见到了小泉，小泉说目前还没有任何天心的线索，不过众人已离要跟踪的人越来越远了。

## 第29话 四郎的下落

由神社回到博多，来到宗室家见到岛井，静香向他打探兄长四郎的下落，得知他已启程赶往家乡拜会双亲去了。静香闻听显得格外高兴，因为兄长终于肯回家了！于是在静香的恳求下，众人决定陪她去府内城走一趟。

## 第30话 静香家里

由博多出来往北经小仓东行，再往南走通过一道关卡到达内城（往东走可到达府内温泉，里面有不少秘密哦），在城中的大宅子就是静香的家了。在宅府内，四郎在劝说父亲背叛大友家，不过话说了很多还是没有结果，当他跑出家门时正好撞上回来的静香。为了自己称霸天下的梦想，他还是要狠心地离开府内城的家乡和亲人。临别时，四郎说要想找到天心，可以到阿苏山的火山口去。

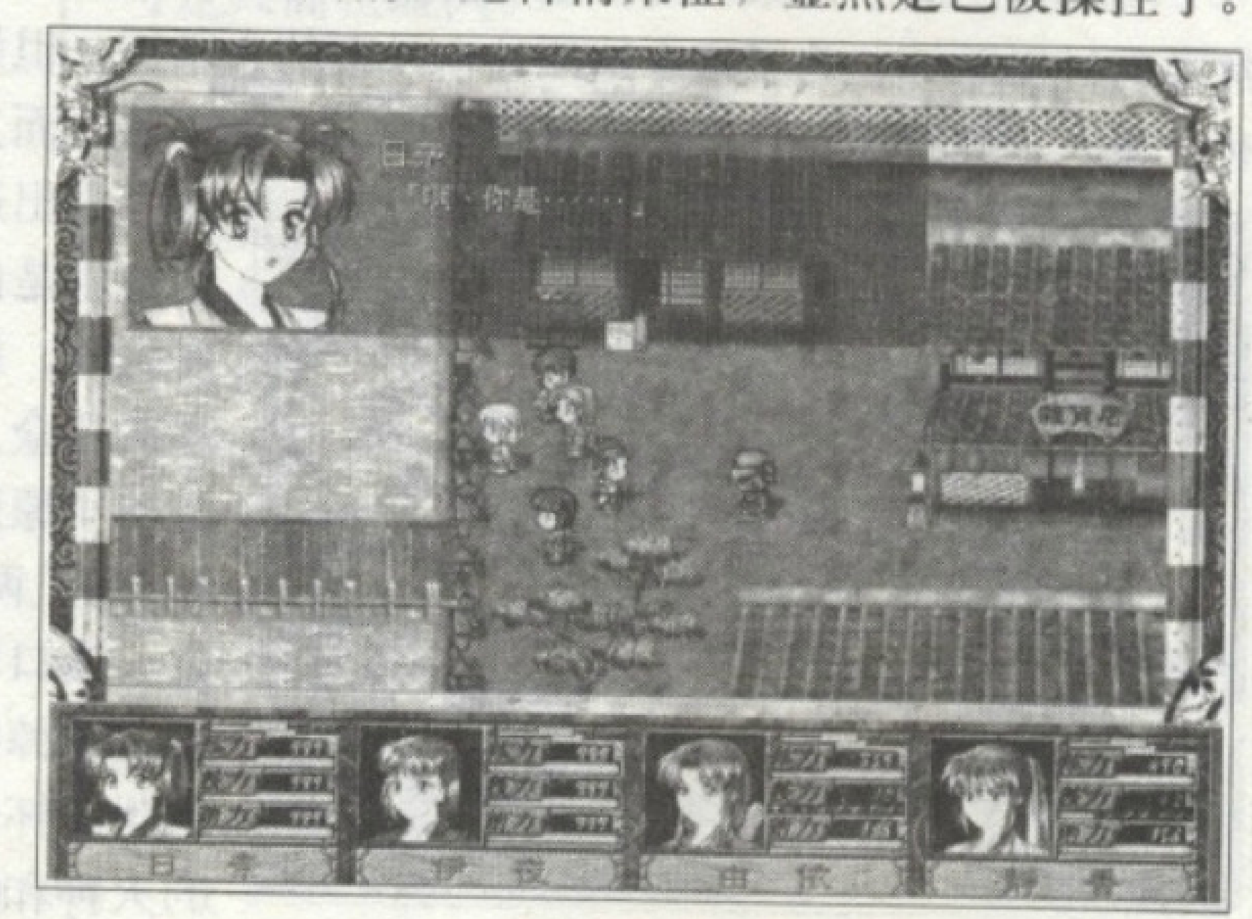
## 第31话 阿苏山山顶

离开府内城往南进入九重山，在开始处有四条通道，第一条有宝箱，可找到军荼利明王护符；第二条有恢复泉，用它恢复体力后可进入那个小洞打怪物，会得到很多经验值，是练功的圣地。走入最后一个道口一直往东走很远的山道并过桥，来到一悬崖边上，换上忍者服装，抓住藤条可进入右方的迷宫，在里面的宝箱内可找到仿制茶具竹花入、高丽茶碗和地心护手甲。返回山崖下一直往右边走就可走出九重山了。山下有个路牌，往西可进入阿苏山，山里有很多洞穴，连接着若干段的山洞迷宫，在里面的宝箱内可找到灿金发簪（第一个洞口穿出去再入第三个洞口）、金色小石（第二洞口）和金币（第三个洞口），这些道具都有一些特别的用途，要小心收集。

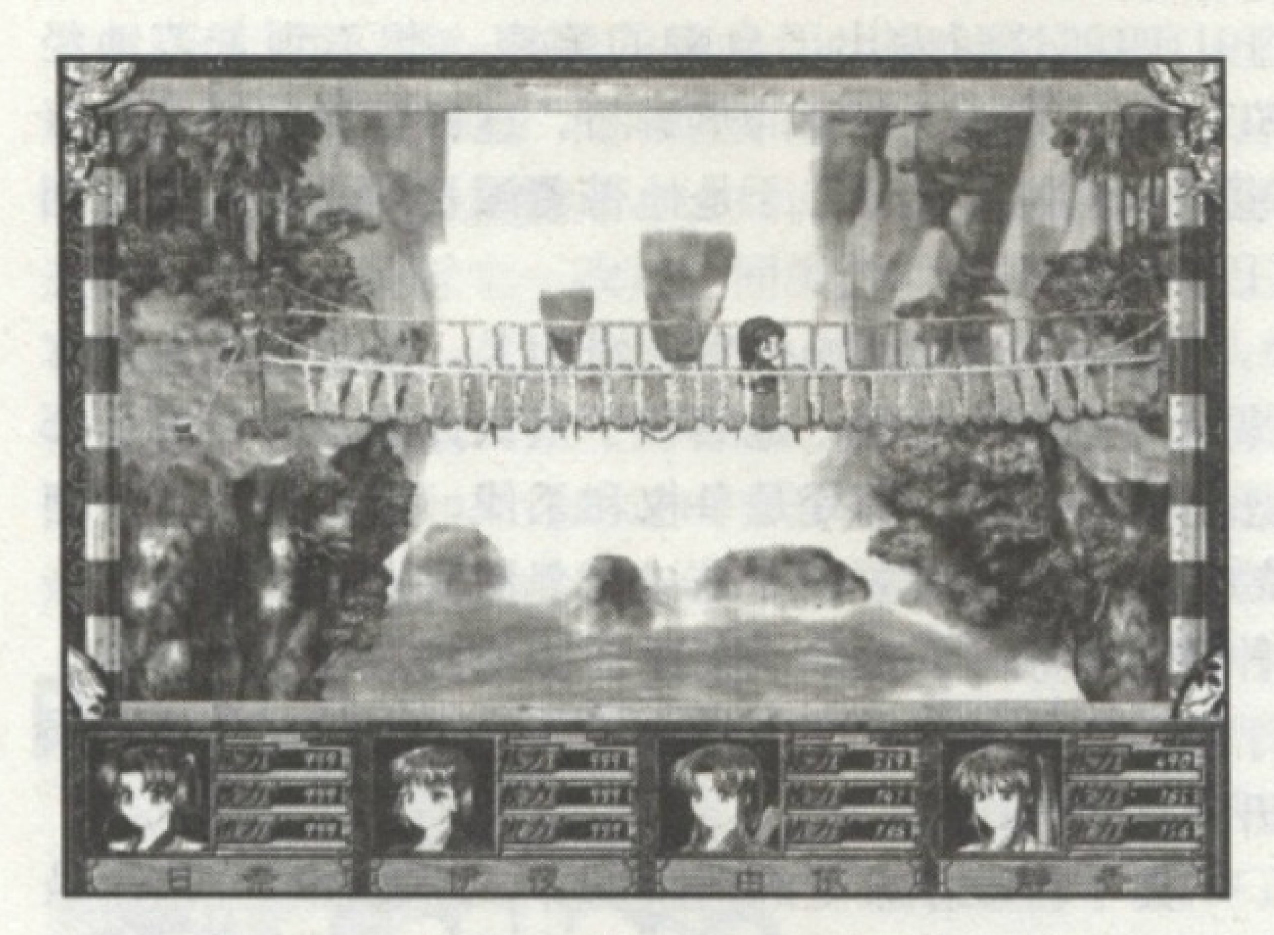
上山顶的路线是由第一个洞口穿出去，然后进入第二道洞口，一直往左边绕过去来到另一处山崖，崖壁上有一些小平台，换上忍者服连续跳七、八级到达顶端。往左边过悬桥，走出一条狭谷即可来到山顶了。

## 第32话 到达隈本

见到四郎后向他逼问天心的下落，这时天心忽然出现在众人面前，她神情呆怔，显然是已被操控了。



众人无奈合力打败了她，天心身形随之消失。出了阿苏山一路往西进入隈本城，在前方看到了赛西欧和亚特。与他们交谈后，他们在队伍中认出了由依就是尤



依莉。赛西欧决定出手抓回由依，这时瑟利斯出现在面前，将赛西欧和亚特支开，劝由依另寻藏身之所。

## 第33话 警告

由隈本出来一直往西南走来到八代港口，这时天色已晚，众人决定找间客栈休息。睡到半夜日奈发现由依一人跑了出去，许久也没有回来，便叫醒了伊夜。这时妮妮亚和静香也醒了，大家分头去寻找由依。日奈出了八代村看到东边有道人影闪入树林，跟进去听到由依与瑟利斯的谈话。由依还是想去劝说奥狄姆取消行动，瑟利斯说最近奥狄姆已有明显的异常状况，可能是被某种力量控制了吧。

## 第34话 异国人村落

日奈、静香与由依会合后，伊夜神色冷峻地走了过来，认为由依已违反了当初的约定。说着她因发高烧昏倒在地上，众人被一金发男子领到一处村落中。这个村子里住的全是金发碧眼的异国人，那男子领众人去请村长给伊夜看病。可是当村长看到屋子里站满了日本人时大发雷霆，由依上前表明了身份，村长终于答应给伊夜看病，并请众人到里间详谈。

## 第35话 伤愈

言谈中，村长说数年前奥狄姆曾在南方建立了一个异国人的村庄，但不久遭到了日本人的彻底破坏。如今奥狄姆为了要建立新的和平国度，已动身前往富士山的据点进行一项重大的行动了。伊夜在村长的医治下伤势已经好多了，不几天，在伊夜醒转后向由依诚挚地道歉并致谢，双方消释了以往的芥蒂。众人将奥狄姆的行踪告诉了伊夜，决定由八代港乘船赶往骏河。妮妮亚这几天与村里的小伙伴已经玩得熟稔，不过她还是不肯留下来，愿随大姐姐们四处旅行。

## 第36话 八代港里

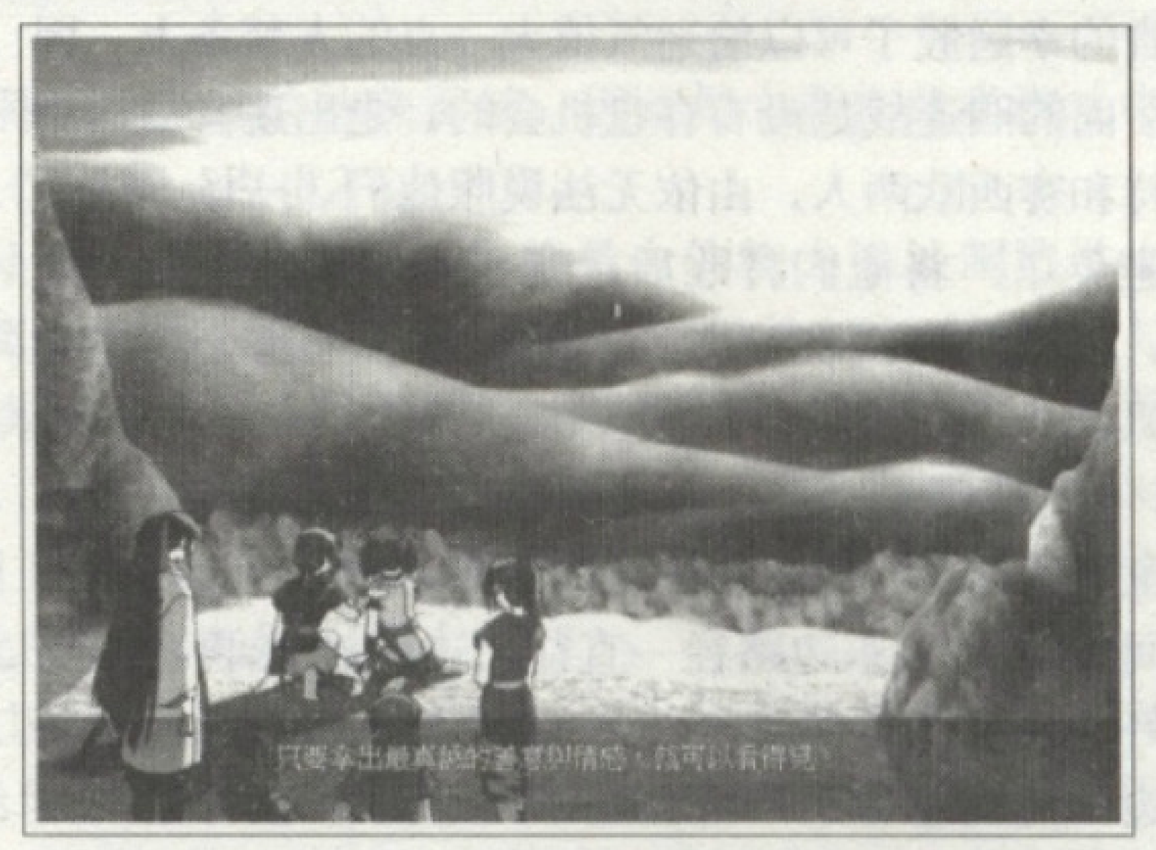
返回八代港口，众人身后忽然出现了一名下忍，他是前来传达半藏大人任务指令的。根据得到的情报，那帮想要协助秀吉夺取天下的异国人，据点就在富士山的树海森林里，所以命日奈和伊夜前往富士山阻止他们的计划，并将天心营救出来。

## 第37话 怪里怪气的村庄

由港口搭船来到沼津，由此往北进入爱鹰村，这里的人见到队伍中的妮妮亚皆大惊失色地四处逃散，街上再也没有一个人影，即使想投宿也不行了。在村中找到一个神秘的女人，告诉她们往西边走可以在山里找到一间破庙，那里应该是很好的休息场所。

## 第38话 觉醒

由爱鹰村往西赶到爱鹰山，山腰有个山洞可找到紫水晶碎片和圣十字架。换上忍者服装，从洞口右边的藤条一直爬上山去，往右走过长桥到对岸山顶。再从藤条爬下去，往右边走可找到一个存盘点，一直往右行进入破庙。这庙虽然破旧也还宽敞，众人决定当晚就在这里休息，说话间妮妮亚已伏在地上睡着了。睡到半夜，伊夜把日奈唤醒，说破庙周围有些古怪，出去后看到一群村人已明火执杖地把庙团团围住，让众人交出“魔鬼之子”来。那名曾给众人指引路径的



神秘女人也出现了，由依认出她就是本族的莱夏！这时妮妮亚跑了出来，更引起了村人的愤怒。这时妮妮亚丧失在心底的记忆突然复醒了，亲人遭到日本人杀戮的情景浮现在脑际，身上蓄集的仇恨和能量将全部村人击倒在地，众人不得已与变身的妮妮亚放手一战！

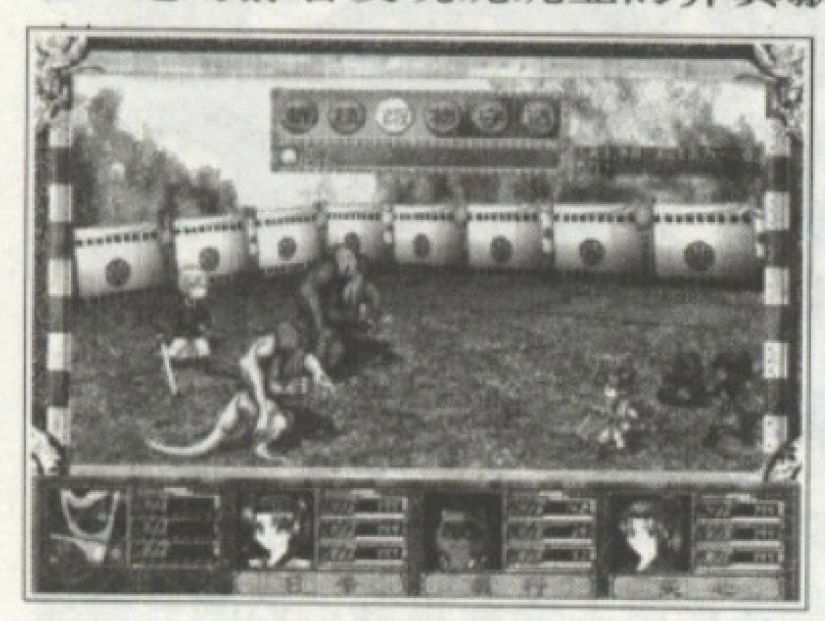
打败了妮妮亚后，她再也不能复活了，脸上露出了淡淡的微笑闭上了眼睛。日奈心中愧疚之极，心念所及实在是不了解战斗的意义，是为了不让奥狄姆支

配全日本？还是不让秀吉取得天下？是为了家康、半藏还是为天心亦或是自己？既然这样，这一切又与妮妮亚何干呢？战争无由地把这样一个孩子给卷进去了。

日奈还在为妮妮亚的死而自责，伊夜在旁将她大声喝醒，现在无论如何也要阻止奥狄姆的阴谋，将天心救回来才行。看清眼前的事实，的确还有很多的事情要做呢！

## 第39话 与妮妮亚道别

这时静香发现妮妮亚的鼻翼歙动，她居然还活着。日奈和伊夜见状喜出望外，决定带她下山去找大夫治伤。出了爱鹰山，在山中村找到一家住户，恳求大夫能抛开对异国人的成见给妮妮亚诊病，大夫终于被众人的诚意所打动了。



## 第40话 富士树海

将妮妮亚托付给农户后，众人出村往富士树海森林进发。这片森林是个不大的迷宫，在里面补充一下装备和道具，从宝箱内可找到气岚丹和护神弓等物。珍贵的幸运骰子可以给运气值大一点的人装备上，因为后面的四连战是没有存盘机会的。走出迷宫后遇到亚特和赛西欧两人，由依无法说服他们，一场大战无法避免了。将他们打败后，赛西欧不再阻止众人前进，说奥狄姆就在前方的洞窟里面（见富士洞窟地图）。

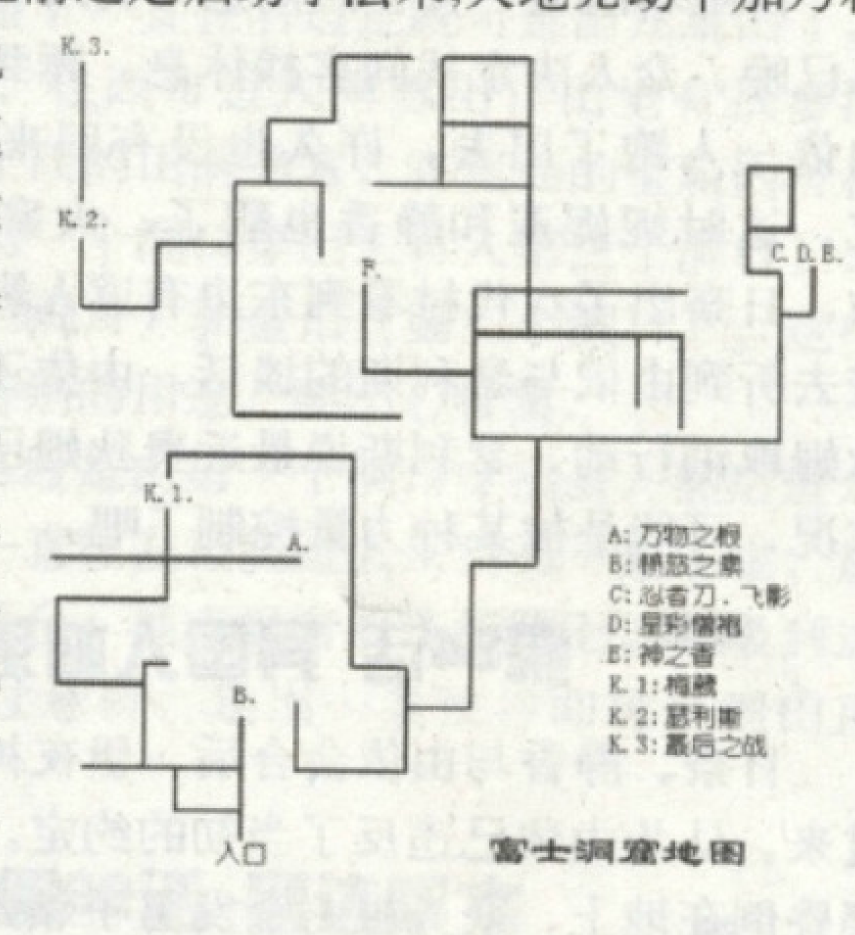
富士洞窟是个不大不小的迷宫。在西北的一个石室里遇见梅葳，将她击败后倾听她吐露心声……走出这间石室后，由东边路径一直往北边转过去，再往西走出一条狭窄的矮洞，前方有一些垂有绳索的石台通向下边。换上忍者服一直往左下爬下去，往左行进入另一石室，与瑟利斯遭遇，他用法术恢复了所有队员的生命。这时大地晃动，原来是奥狄姆就要使用那种能瞬间控制一国之民的终极邪术了，他已成功地取得了魔力石像，凭它可以导引整座富士山的灵力。前方的通道施有很强大的魔法结界，瑟利斯使用自身的法力打破了这层结界，众人进入前方的祭坛。

奥狄姆站在前方的祭坛上已不认识由依，看来是真的被人操控了。将他击败后，渡濑四郎现身出来一刀刺倒了奥狄姆，接着转身施展未完的邪恶法术。静香上前想阻止哥哥的行为，四郎却依然振振有辞，妄想成为整个岛国的支配者。众人合力将他挫败后，四郎转身抱起了石像，不料被陡然出现的莱夏击倒在地上。四郎这时发出了自嘲的笑声，想不到苦苦地经营，自己竟成了莱夏的垫脚石，这样狼狈的样子是再也无颜去见家父了，于是他带着深长的遗憾永久地闭上了眼睛。

莱夏原来就是操控奥狄姆的人，寻找石像和神官来达成施法的目的。她的脑子里认为世上的人都是邪恶自私的动物，到处是争权和杀伐，他们已没有生存的意义了。她所要做的是让整个世界毁灭，以建立一种新的秩序，即使以亲弟弟亚特为代价也在所不惜。于是她附到了赛菲罗斯像上成为一个大魔王与众人展开了终极的决战！

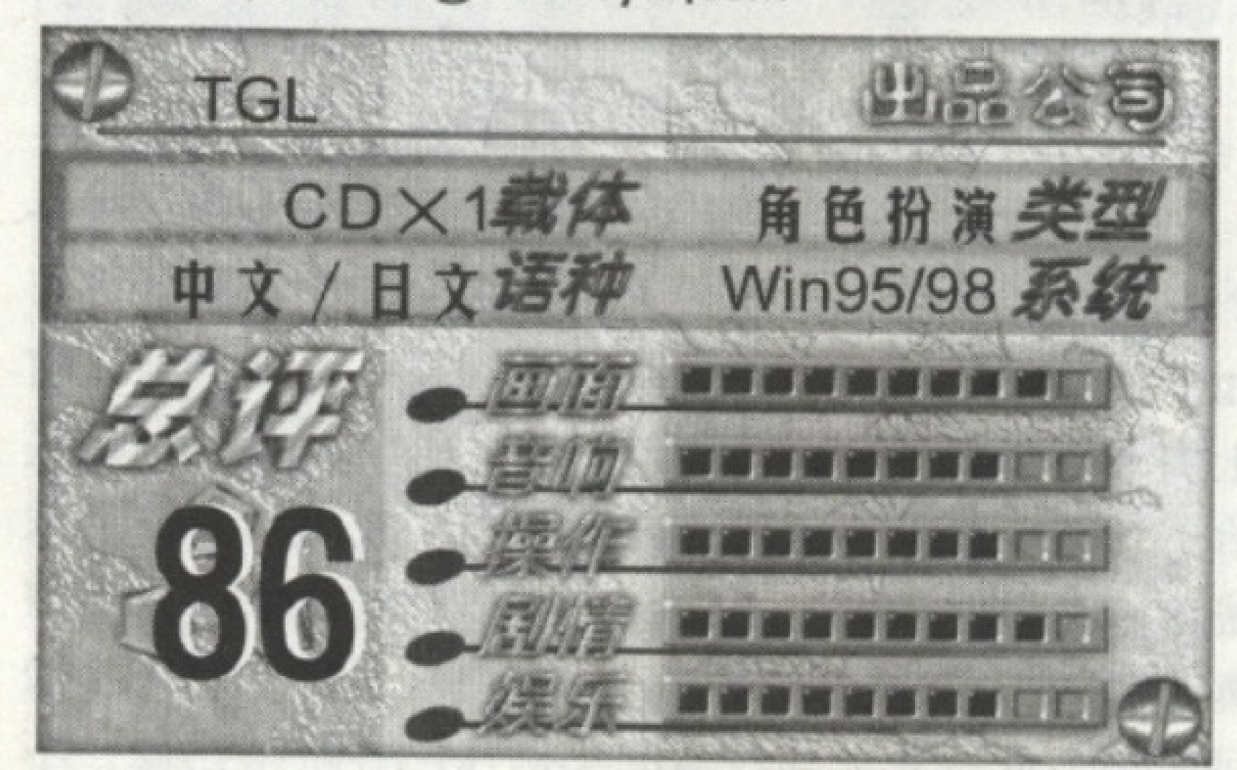
终于打败了莱夏的两次变身，莱夏在临死前用最后的法力击倒了奥狄姆。由依上前探看，倾听奥狄姆临死前婉婉道出肺腑之言，不论怎样，他还是喜欢从前的生活，也不忍心再看到由依的悲伤，看着由依那张清秀的脸，他渴望再次看到夕阳……

莱夏在临死前还是启动了法术，大地晃动中加乃和小泉赶到，劝说之下大家快速离开了祭坛，唯有由依抱着奥狄姆的尸体岿然不动。因为她不想再让奥狄姆承受孤独，她心中也希望日奈和伊夜等人能尽快逃离危险，在她的心中，她们一直是很重要的朋友……



富士洞窟地图

主页：www.joyo.com/redwolf
Email:redwolf@chinabyte.com





## 一、简介

《过山车大亨》是一款老少皆宜的经营策略类游戏，由美国著名游戏制作公司Hasbro Interactive出品，其上市后仅三周，便一举打入Internet游戏排行榜前10名，至今仍保持在“十强”之列。为什么一款经营策略类游戏能够受到玩家如此广泛的青睐呢？这是因为《过山车大亨》同一系列传统的经营策略类游戏相比，具有其独到的“去恶扬善”的新特点。比如说游戏的控制非常简单，即使一个从未玩过此类游戏的玩家也能很快上手，并迅速进入角色；同时它一改其它同类游戏的通病——任务繁多，使人常有顾此失彼之感。在这个游戏中，你再也不用为多头绪甚至无头绪的任务忙得焦头烂额，你只需要专心完成一件事——设计制造新奇有趣的过山车即可。如果你的过山车真的能够做到新颖别致、出类拔萃，那么大批的游客和大量的金钱就会向你涌来，到时候你的游乐场门庭若市，恐怕你想不发财都不行。



把普通的经营策略跟最能够培养人的想象力和创造力的设计创意结合起来，也许正是这个游戏的最大特色。摒弃了“多中心”、“无中心”的毛病，使人们不再被“麻烦”所困扰，而能够重新建立起对经营策略类游戏的兴趣，更可以说是《过山




车大亨》对这种类型游戏的特殊贡献，因此把它看作此类游戏中里程碑式的代表作品是一点也不过分的。

虽然游戏对于玩家的要求只是尽你最大的能力设计制造过山车，同时运用一些简单的手段经营好你的游乐场，但是在这“制造”与“经营”两项简单任务中却大有文章可做！如果你认为游戏的任务简单了，难度也会随之降低，那可就大错特错了！事实上，“简单”只是相对的，只是为了让你能够快速上手，而游戏的内涵却是非常之深刻，深入其中你会发现游戏的耐玩性一点也不比同类游戏逊色。

下面就把本人对于游戏中“建设”与“经营”方面的一些心得提供出来，以期对新手快速入门能够有所帮助。同时对于游戏老鸟们，我更希望本文能够起到抛砖引玉的作用。因为对于经营策略类游戏而言，本来就没有什么固定的章法可循，不管是谁，都有可能发明创新出“出奇制胜”的绝招，只是到时候不要忘了也贡献出来让我们大家分享哦！

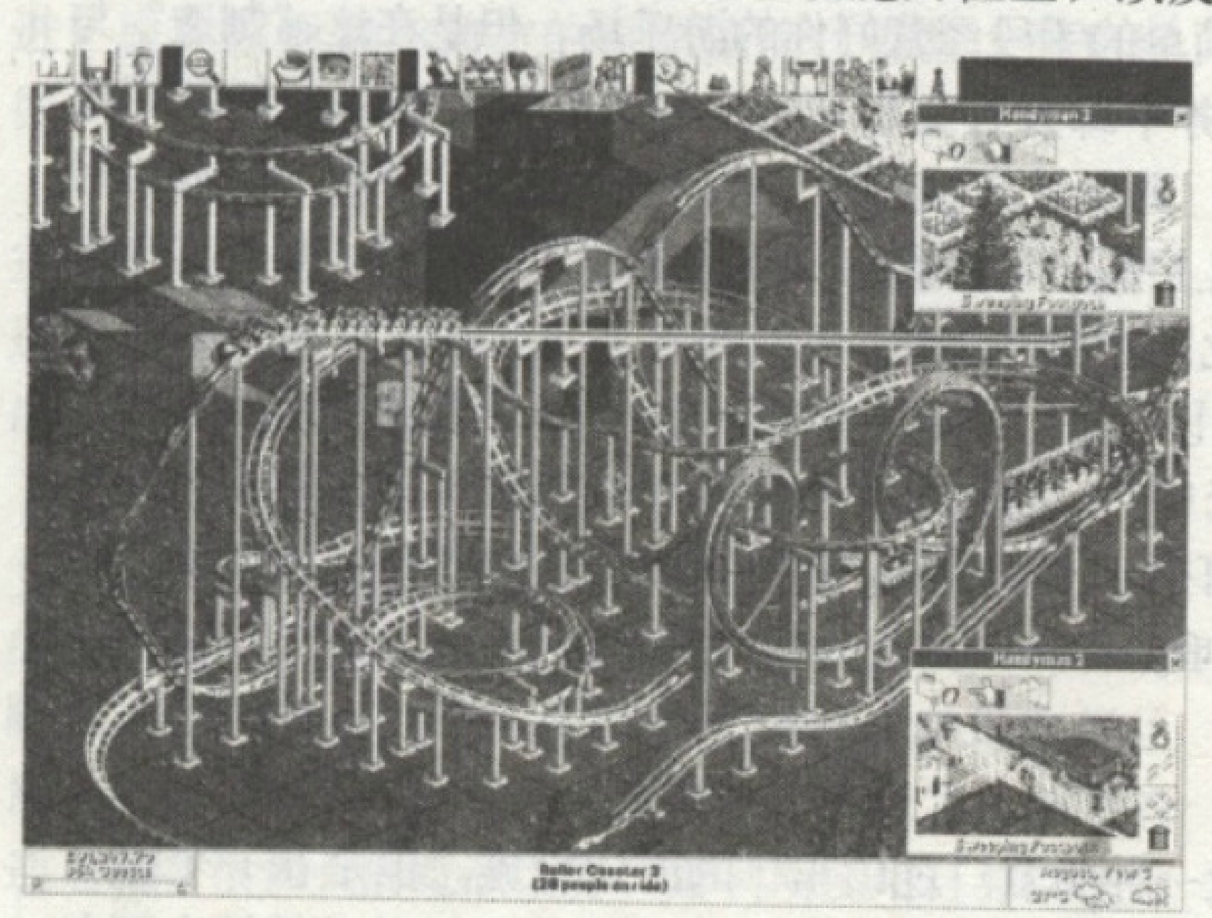
## 二、建设

1. 辅助游乐设施：虽然游戏的重点只是要让我们建设一种叫做“过山车”的游乐设施，但是在一个综合的大型游乐场内当然不能只有过山车，其它一些游乐设施诸如滑梯、旋转木马、摩天轮、激流勇进等等也要在游乐场中适当地加以安排。但是你要记住，它们并不是你盈利的主要工具。游乐场的收入主要是通过公园门票以及过山车门票获得，因为如果你的游乐场的确是一流水平（或

内蒙古
酋长工作室：庄子平

者说你的过山车设计水平一流），那么你就可以大幅度地提高这两种门票的价格，而游客们仍会乐此不疲、心甘情愿地为你花掉他们口袋中所有的钱。而那些辅助设施的门票你却不能随便涨价，否则根本没人去玩。它们的作用只是为了让你的园子不至于太单调。另外，当你的过山车发生了故障，在检修停运期间，或者你的过山车生意火爆、不少人根本排不上队时，辅助游乐设施可以让你的顾客仍然有的玩。因此在游戏的前几关，你的游乐场规模相对不大而你的资金又比较少的情况下，这样的辅助设施千万不要修得过多，否则你连成本都收不回来。比如在第一关，建造一个滑梯和一个旋转木马就足够了，剩下的钱和精力你就好好设计你的过山车吧。辅助设施的修建一般选择游戏为你提供的现成模型即可，其实大部分类型的辅助设施也只有现成模型可选。需要注意的是，设施修好后，不要忘记定价（游戏中设施的默认定价一般是免费！），定价的标准在后面会讲。另外也不要忘了通过点击窗口上的绿灯把它们及时开通，否则它们只是一堆不挣钱、没人玩的摆设。辅助设施的种类并不是一成不变的，随着游戏时间的投入，你的研究部门会不断地为你研制出可供选用的新设备，当然这也包括过山车。新型设施的研制工作不用你操一点心，你只需要经常打开“建设”窗口看看有没有新设施可供选用就行了，因为这一切都是“研究部门”或者说是游戏本身自动为你安排的。

2. 生活设施：游乐场中光有游乐设施还不够，你必须再增加一些生活设施，比如餐厅、饮料厅、洗手间、礼品店等等。这些设施你同样不必自己操心建造，从相应设施库中直接选用现成模型即可。你所需要操心的，只是怎样合理布置这些设施的位置，以及



选择设施的类型和数量。一般来说，游乐场中每增加一架过山车，都应该开设一家餐厅、饮料厅、糖果店和洗手间。要注意把它们安排在过山车出入口附近，而且一定要路路相通，因为这里一般是客人云集的地方。礼品店应该安排在游乐园的入口处，而且只需要一间即可。从礼品店中，客人可以买到雨伞、导游图等许多有用的东西，提高游乐场的声誉。（买了这些东西，可以避免游客迷路或是淋雨，他们自然高兴啦！）不过游戏开始时，是没有礼品店的，需要经过一段时间后，由研究部门为你设计出来。

3. 规划布局：各种游乐设施以及生活设施选定后，怎样合理地把它们布置在游乐园的场地中也是你要认真考虑的问题。在游乐场建设初期，你可以先在大门附近快速安排几个造价不高的小型游乐设施（如滑梯、旋转木马等），开放它们，同时还要开放游乐场大门；先把游客们放进来并使得他们能够开始玩耍，这时你便可以开始在大门口附近紧挨着这些辅助设施的地方建造你的过山车。过山车一定要建在游乐场大门附近，这是保证客流的基本原则。过山车建好并开通后，你可以在其周围建设生活设施，然后根据需要再在过山车后面建设其他游乐设施。

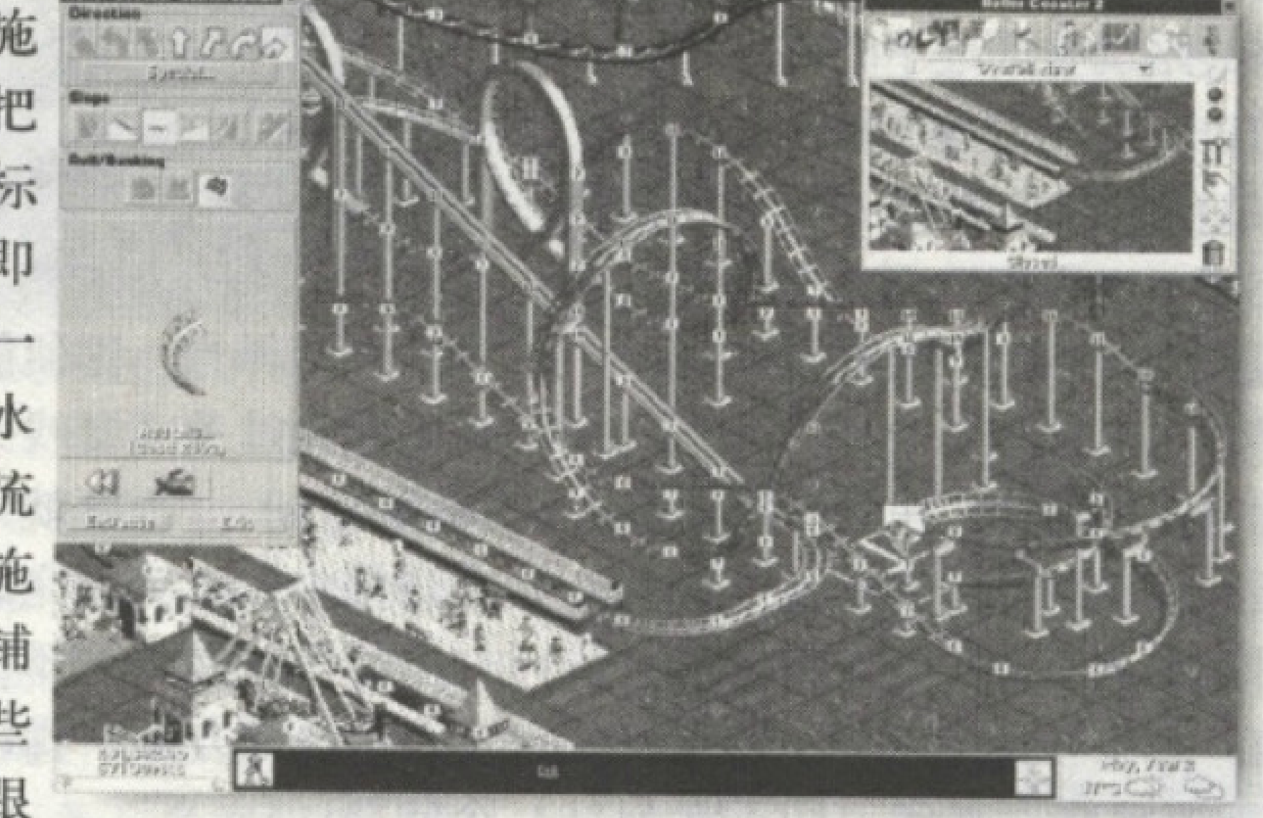
4. 道路：如果没有道路的话游客们是根本无法走到任何设施附近的。每一种设施建成后，在开通之前先要把路修好。修路的原则是尽量平直，不要乱拐，否则游客们绕来绕去很容易迷路。在游客云集的地方，比如过山车入口附近，路面要加宽（修两条并排的单线路），这样可以减少治安问题。最终



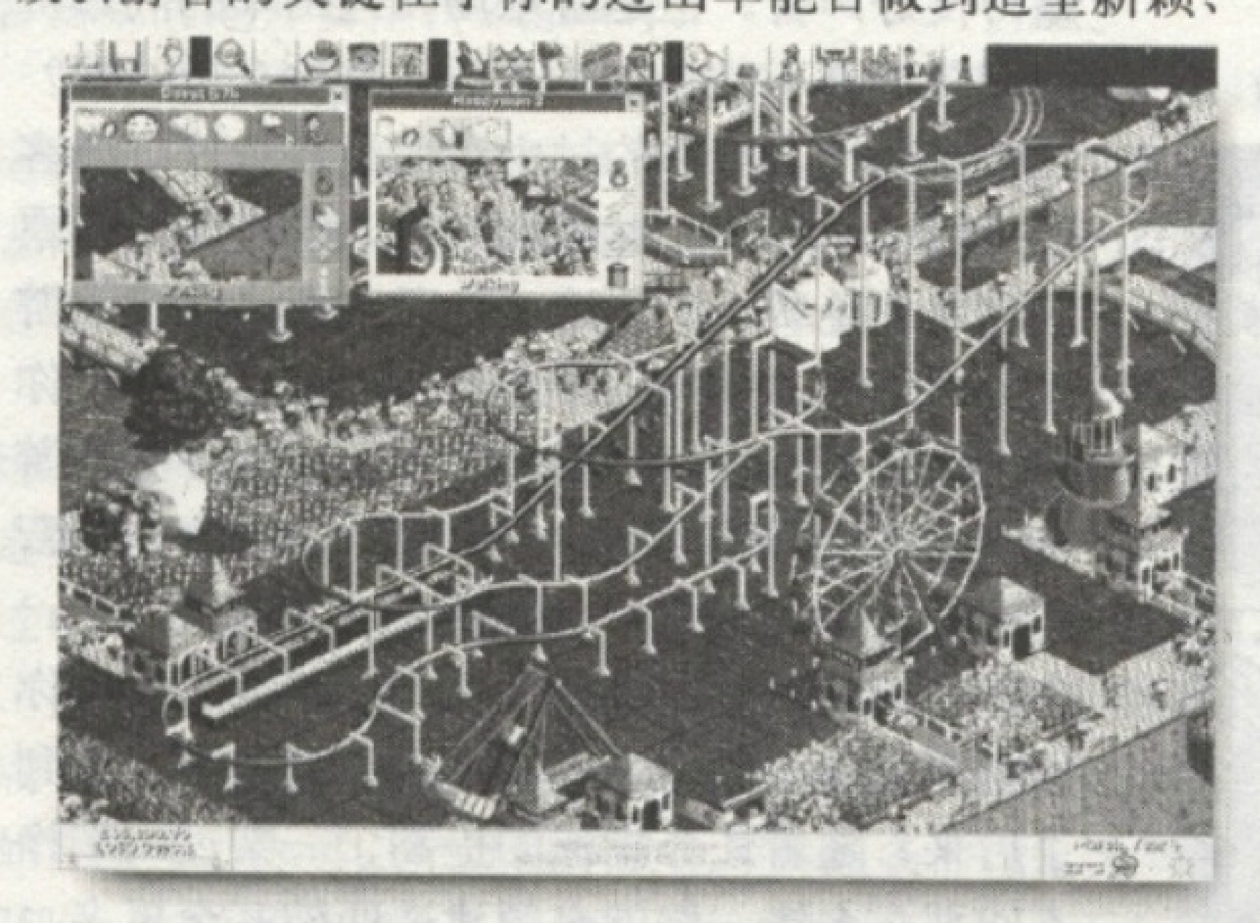

游乐场建好后，要保证从正门入口处的主干道可以通向园中任何一个设施，而且各个设施之间彼此都要相通。游乐设施的进、出口也要直接用路相连，这样可以为你增加许多回头客！另外，每一个游乐设施的入口处都必须修建一条排队通道，这也属于道路建设的一部分。修建排队通道的原则是：尽量走直线，避免拐弯。一定要拐时，也要拐大弯，不要拐死弯。而且在弯角处还应该种一两棵树，这样可以提高游客的快乐度。排队通道的长度也有讲究：太短容易造成设施的上座率不足，太长又会使排队等待的游客们产生烦躁心理。所以你需要在游戏中根据设施的实际上座率情况及时调整通道的长度——短了可以加几节，长了则可以通过鼠标右键点击多余的通道拆除之。

5. 场地：游戏的第一关非常简单，主要体现在一开始为你提供的场地就是一块平整的草地，你只需要直接在上面建设你的设施就行了。可是随着游戏的进

行，后续关卡中的场地则是越来越复杂：有的是起伏不平的丘陵，有的根本就是一块长满野草的山坡，有的则是一片湖泊，这时你就需要“逢山开路、遇水架桥”。比如要想在山坡上修造过山车，由于站台必须建在一块平地上，你就要先平整场地。选择“平地”工具，在需要平整的场地单元块上调整其升降、角度，最终把一块场地平整到能够满足要求的程度。此外，当你在那些长满荒草、野树的地方修建设施时，如果碍事，也可以把它们拔掉，方法是用鼠标右键点击相应的草、树即可。如果当前的场地是一大片水，可以考虑修建水上的游乐设施（比如激流勇进）。同时在游乐设施的出入口和陆地之间要铺路，也就是说你要把某些水路铺成陆路，其方法跟前面大同小异。需要强调的是，修建游乐设施一定要因地制宜，如果原始场地是水，就以修建水上游乐设施为主。千万不要开人工湖或是“移山填海”，这样做除了加大你的建设成本外似乎没有其它好处！



6. 关于过山车：前面所说的一切都是辅助性的，而如何设计、建造一架品质一流的过山车才是重中之重，这也是本游戏中的难点和精华所在。因为过山车是否能够吸引游客，将直接影响到游乐场的收入。而吸引游客的关键在于你的过山车能否做到造型新颖、



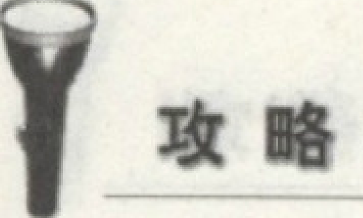
性能超俗，既刺激有趣，又安全舒适。选择游戏为你提供的现成的过山车模型，虽然在游戏初期也能将就完成规定的盈利任务，但是到后来随着盈利目标的提高，单靠这些非常一般的现成模型是根本无法完成规定任务的，所以你必须学会亲手制造品质一流、卓尔不群的过山车！

制造过山车的第一步是选择车型。随着游戏的进行，新的车型会不断被研制出来，你选择最新的即可。接下来就是铺设站台，要根据场地的实际情况确定站台的走向。站台的长度要根据你设计的过山车大小而定，一般来说铺设6-8节为宜。站台建好后，在两端设置出入口，然后就可以进行最富有挑战性的工作——设计并架设轨道了。在你设计第一架过山车的时候，不要试图一下子就搞得既大又复杂，慢慢来，循序渐进地掌握一些铺轨基本功，这才是最最重要的。这些铺轨基本功，我认为主要有以下几点：

(1)关于牵引链条：过山车在实际运行时是没有动力的，所以在一开始必须由牵引链条将其提升到一个最高点，然后依靠重力做功使其运转。这就要求你首先要选择带有牵引链条的轨道，而且要通过数次“急升”迅速将轨道铺到你可能达到的最高点，当然在这期间你也可以转弯。起升轨道铺好后，接下来你就可以去掉牵引链条，架设你事先设计好的运行轨道了。不过在这里要注意，运行轨道的最高点永远不要超过起升轨道的最高点，否则你的过山车在运行中爬不上某一个高坡，就无法顺利到达终点了。当然你也可以在运行轨道中间再次使用牵引链条帮忙，不过要知道你的游客们可是非常不愿意你这样做的！

(2)关于弯道：没有弯道的轨道不称其为过山车轨道，然而弯道也不能滥用。一般的原则是：不要使用两次接连的急转弯，在任何转弯前都要先使过山车的速度降下来，比如在起升过程中使用转弯。一种典型的错误设计是：在一次速降俯冲后，接着一个小半径急转弯，这搞不好就会发生“人仰车翻”的事故，最轻也会使游客们惊恐、反胃。

(3)关于轨道闭合：初学者在铺设轨道时往往会被一个问题所困扰，就是当你从站台的起始端开始铺轨，经过千回百转之后，却发现空中的轨道很难同站台的末端接轨。轨道闭合不了，过山车就不能算完成，当然也就不能运营。要解决这个问题，你就要掌握“两头铺轨”的技巧——从站台起始端向前铺设一段线路后，通过“后退”按钮把待修路段选到站台末端，这样你就可以从末端开始反方向铺设轨道（此时，表示轨道方向的图标指示与实际铺设情况正好相反）。两头同时开工，最后在空中对接，这就比原来





那种“地面对接”容易得多了。

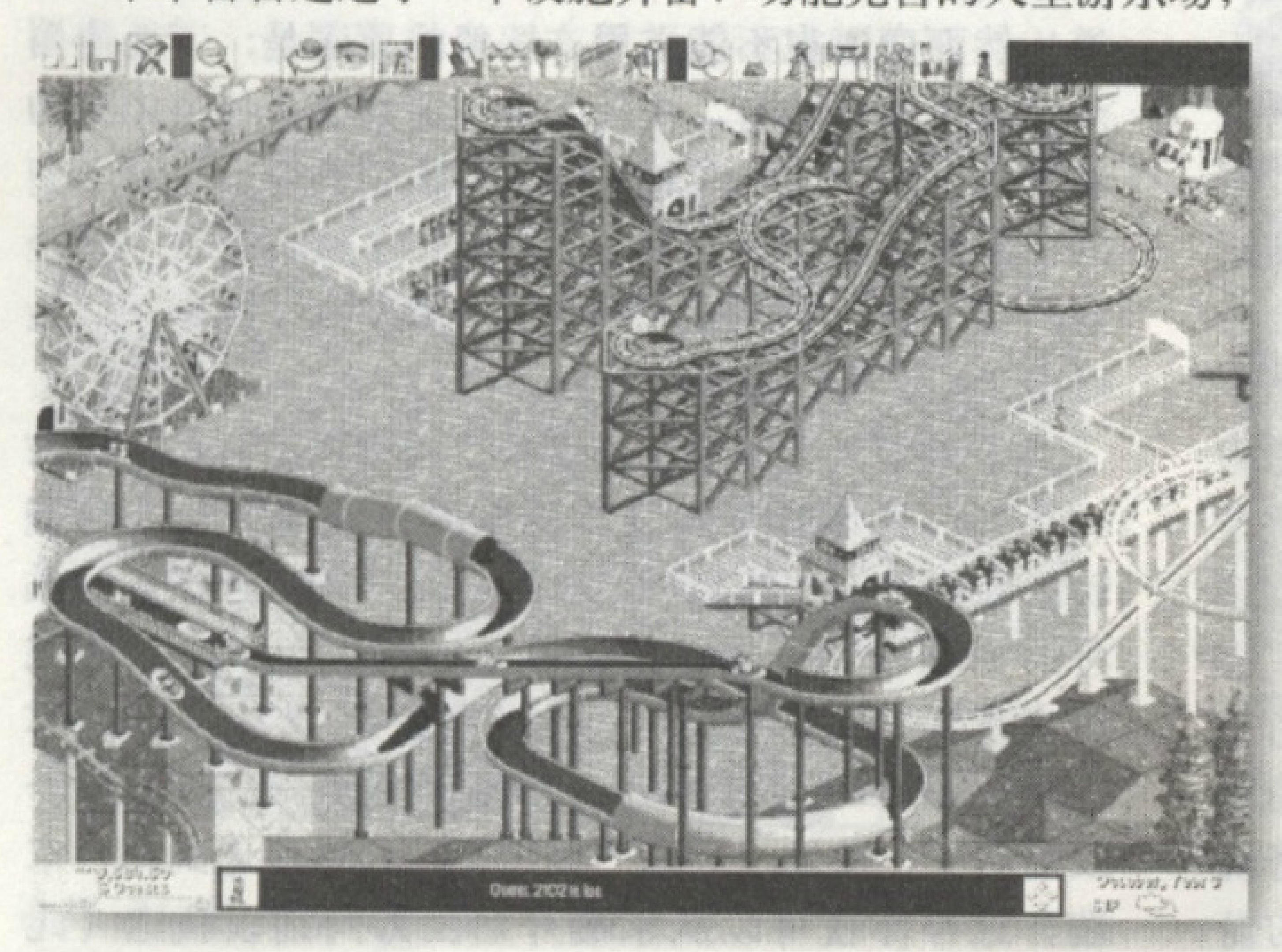
(4)关于特殊铺轨技巧：有时为了增大过山车的俯冲惯性，你将不得不把轨道延伸到地下（当然，你首先要在相应路面上挖出一个大坑），这就又出现了“对位”的问题。你可以这样进行：选择建造一个新的过山车，先在地下铺设临时站台，从站台的两端分别铺轨使之探出地面，按照你的设计把轨道铺成一个封闭的回路。需要注意的是，轨道中必须有一段紧贴地面的水平线路，因为这段线路将来要被你改造成最终站台。通过“前进”或者“后退”按钮把待修线路调整到地下的临时站台上，点击“删除”按钮（位于“前进”与“后退”按钮之间）将站台拆除。接着在原来的临时站台位置上铺设一段水平轨道，这样，一段地下轨道就铺设完成了。再把地面上的那一段水平轨道拆除，并在断口两端修建站台（拆除轨道后，点击“特殊的”按钮选择“修建站台”）。

(5)关于试车：过山车造好后，决不能匆忙开绿灯投入运营。你必须打开黄灯进行试车，看一看车辆能否在轨道上顺利运行，能不能正常返回站台，同时还要观察有关的技术参数，使它们能够取得一个比较合适的值。如果在试车过程中发现问题，你就要把问题发生处的轨道拆掉重修，直到一切正常为止。要记住，不试车是万万不可以上路的！

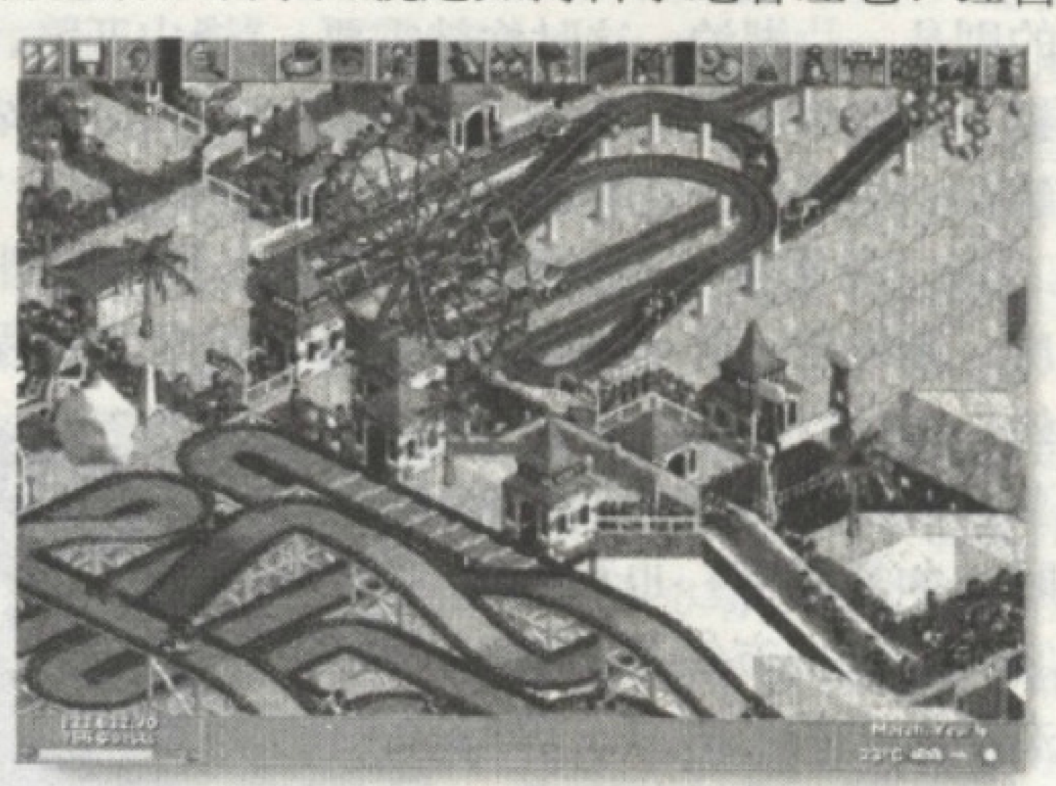
7. 建设中的其它问题：美化环境对于提高游乐场的档次、增强游客的满意度都是非常有帮助的。当你手头比较宽裕的时候，应该在排队通道、过山车站台等游客较多的地方种一些树木花草。此外，在这些地方添置一些长椅也是必要的，当游客们都对你的游乐场交口称赞的时候，你离发大财的日子也就不远了。

## 三、经营

辛辛苦苦建造了一个设施齐备、功能完善的大型游乐场，



你当然希望它会为你带来滚滚财源。更何况在游戏每一关的开始都会给你交待本关任务：一年内，你要拉来多少游客，挣得多少利润。因此，当游乐场的“硬件条件”具备之后，剩下的就是如何科学地管理它、经营



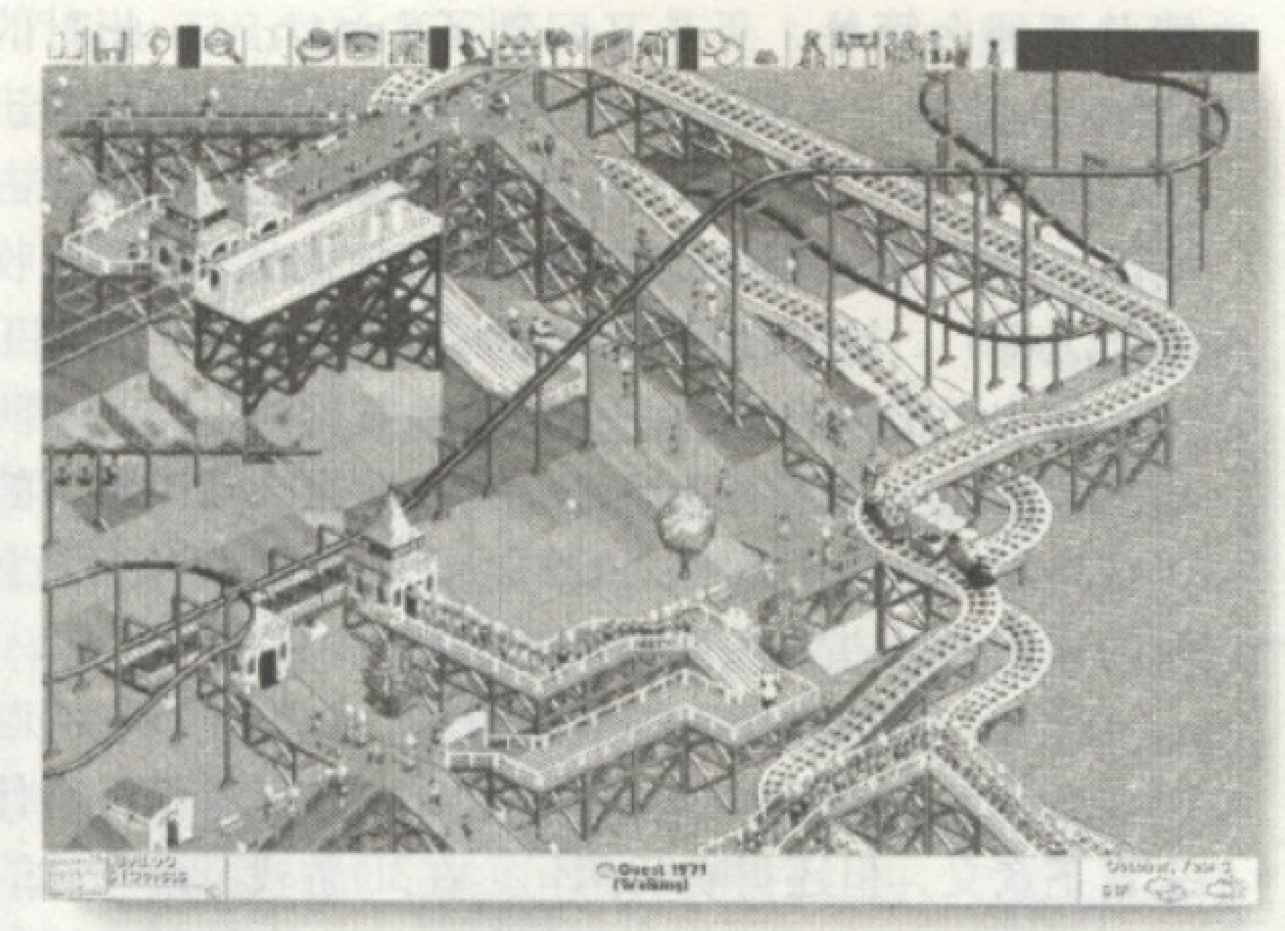
它。经营得当，你便能够轻松完成当年任务，从而顺利过关（游戏共有21关，越往后任务指标越高！）。否则就只有年复一年地呆在同一个场景中，直到你完成了任务为止（该游戏有一个好处就是永远不会“Game Over”）。

在经营方面，我认为重点应该注意以下几个问题：

1. 合理定价：游乐场中的各种设施都是可以定价的，然而你要知道你的收入其实主要是通过游乐场门票以及过山车门票取得。所以对于象包括餐厅、饮料厅等生活设施在内的一系列辅助游乐设施应该以服务为主，门票象征性地收取1元钱左右是比较合理的。当你逐渐财大气粗之后，这些设施甚至可以免费享用，这样你的游乐场就能够吸引大量游客，同时也为你赢得良好声誉。但是游乐场和过山车的门票价格却是丝毫不能含糊，否则你靠什么赚钱呢？在建设初期，当你的过山车还没有造好，游客们只能玩一些普通设施的时候，游乐场的门票应该定为免费，因为这一阶段主要是以吸引游客为目的。一旦过山车造好并投入运营后，你应该立刻把门票价格定到5-7元，放心吧，游客们决不会因此而减少。同时，过山车在运营前就应该定好票价，一般在5元左右就可以了。在游戏的前几关，由于任务指标不高，所以你只需要在每一关建造一架过山车就足够了。到了后来，随着任务指标的提高，一架过山车挣不回那么多钱，你就必须建造两架甚至更多。要记住，每增加一架过山车，你的游乐场门票就可以涨价5-7元。同时，新车的门票应该比旧车贵上1-2元，因为人们毕竟还是喜新厌旧的。定完价格，你还要时刻留意提示栏中的显示信息，如果你的某一种设施定价不合理是会







直接反映出来的，你需要及时加以调整。

2. 雇用员工：一个大型游乐场，仅由你一人经营显然是照顾不过来的，所以你必须雇用一些员工来为你分担繁重的工作。员工分为三种职业，分别是清洁工、机械师、治安员。清洁工主要负责游乐场的卫生，机械师负责游乐设施的检修，治安员的作用自不必说了。雇用员工的原则是：每一架过山车都应该配备一名专职机械师，同时把他的巡视路线规定在站台出口附近。每3台普通游乐设施都应该配备一名流动机械师，哪台设施出了故障就把他“抓”到哪里。由于每一种游乐设施都存在出故障的可能性，所以你还应该对设备定期检修的时间间隔做出设置，一般设为10分钟比较合适。在雇用清洁工的时候，要注意应该安排在过山车以及餐厅、饮料厅附近，因为这些地方最容易产生垃圾。此外，在公园主干道上也要雇用一名清洁工，并为他规定巡视路线。治安员的作用不是太大，一般在游客密集的地方安排1-2名即可。

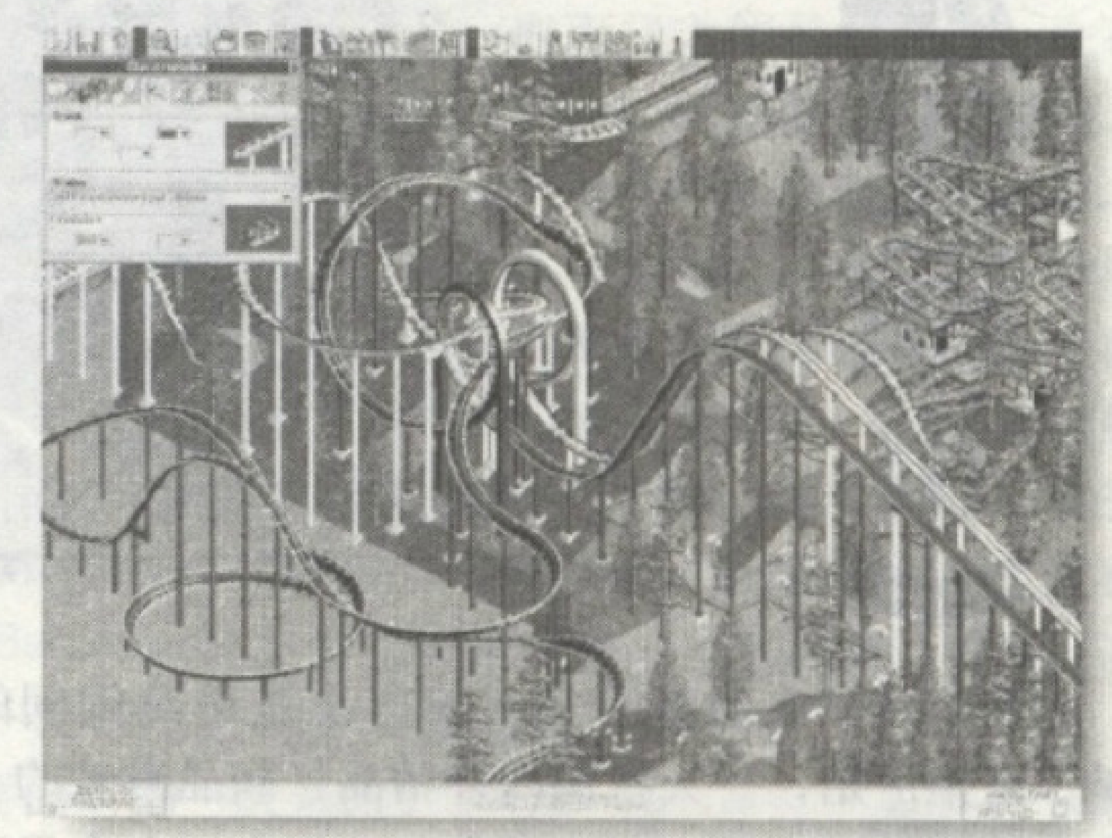
3. 宏观调控：当一切安排就绪，游乐场开始正常经营运转之后，你仍不能去睡大觉：你必须不断地在游乐场中进行巡查，以便于宏观调控，解决随时可能出现的问题。巡查的内容主要包括：

(1)设施巡查：打开游乐场设施清单，你可以看到游乐场中所有设施的运转情况。如果你忘了开通某种设施，一定要及时将其开通，否则它将只是个摆设。此外对于包括过山车在内的所有游乐设施，你还必须随时调整它们的“上座开通条件”、“最长等候时间”、“定期检修间隔”等等一系列参数，使它们能够经济、高效地运转。比如在淡季，你可以把过山车的上座开通条件设定为50%或者75%，这样可以避免人们排队等候的时间过长。而在旺季，则一定要修改到100%，否则就太不经济了。

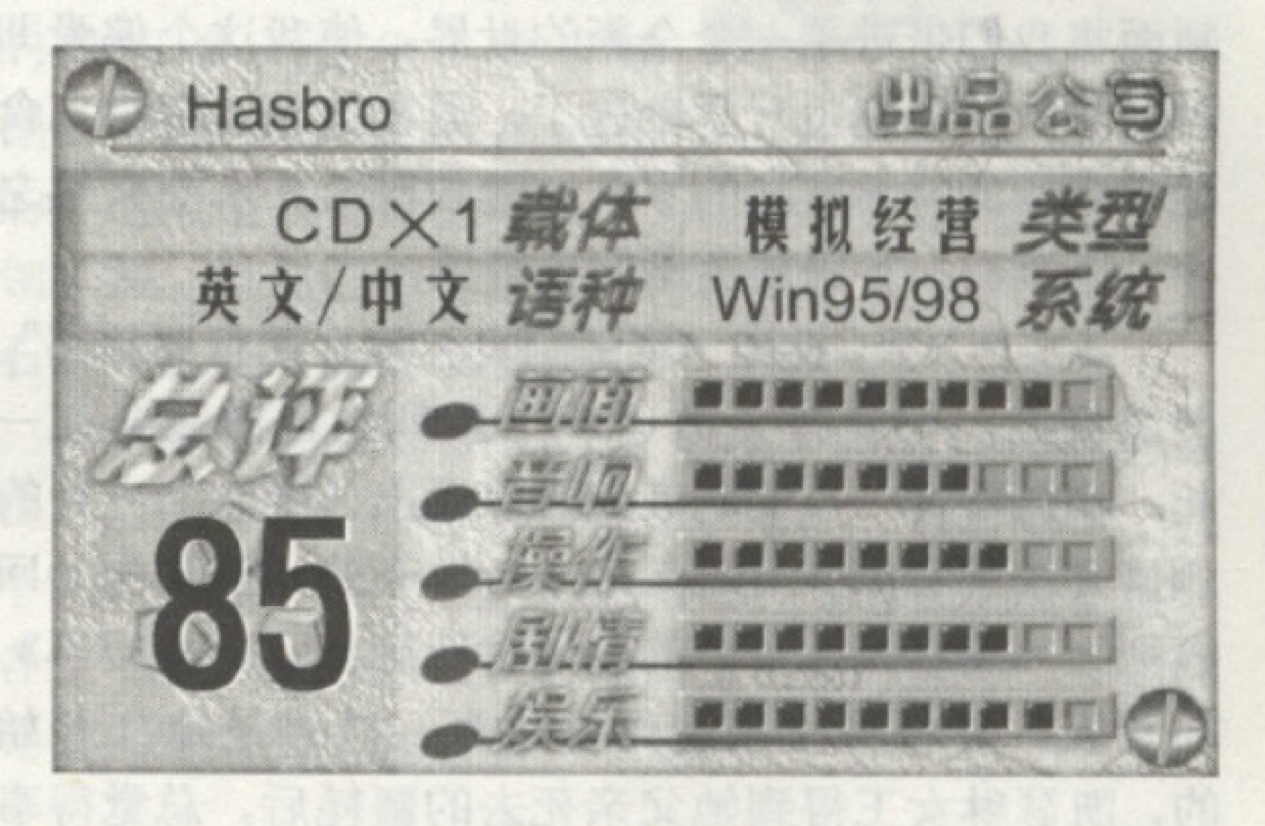
(2)员工巡查：经常看看你的员工们的工作状态，如果某人总是在散步，说明他无事可做，就不妨将其开除。此外，还要根据实际情况随时调整员工的工作岗位，比如过山车附近垃圾增多，一个清洁工忙不过来时，你就可以把主干道上的清洁工暂时抓过来帮忙。

(3)游客巡查：顾客就是上帝！经常注意游客们对游乐场的反映，往往会对你的经营决策起到重要作用。打开游客名单，随便选择几名游客，在每一个游客的属性窗口中点击“I”按钮，这样，该游客对游乐场的意见就会随时出现在信息提示栏内，提醒你是否该增设一间餐厅、是否该多修一条便道等等。另外随着游客的增多，也会出现一些破坏分子，他们打架斗殴、毁坏设施，非常可恶。虽然可以通过治安员来维持秩序，但是你最好能亲自巡查，一旦发现他们，你便可以象“老鹰抓小鸡”一样迅速将其清除出场，这样，当他们又想回来时还必须再次购买门票，这还可以增加你的收入哩！

至此，关于游乐场的建设与经营之道就全部介绍完了。当然，实际操作中还有许多经验和技巧以及乐趣需要你亲自去寻找、去发现、去体



验。因为这款游戏留给玩家的想象与发挥空间实在是太大，如果你能发现其它秘诀千万不要独自享受啊！最后我还要说一句：当你最终通过艰苦创业、辛苦经营完成游戏21关的全部任务后，你不妨出去尝试一下，应聘做一个真正的游乐场老板或是经理吧！保证会称职的，因为对于一个真正的游乐场，其经营之道也不过如此，你信不？



# 我看《魔法门之英雄无敌Ⅲ》



枫茗轩工作室 Origin

今年对广大游戏玩家可算得上是热热闹闹的一年，新年伊始，一大批国内外精品、新品游戏的上市真令我们兴奋不已。真可谓是好戏连台，令人目不暇接。那虐待欲与统治欲并举的《地下城守护者Ⅱ》，还有那微软的大器之作《帝国时代Ⅱ》……是不是陪伴大家度过很多个不眠之夜？

在各路英雄的“千呼万唤”声中，New World Computing公司也推出了《魔法门之英雄无敌Ⅲ》。它以绚丽多样的魔法，更为曲折的故事情节，精美的画面将我们带进了一个全新的世界。使我这个偏爱即时战略的游戏迷也对它着迷了，通宵达旦，废寝忘食地带着我的骁勇善战的军队，拯救民众于水深火热之中，还真有一种民族英雄的自豪感。

其实在NWC推出《魔法门Ⅵ》时，就有“预谋”要将魔法门与英雄无敌这两个系列的剧情融合在一起。稍微留神一点的玩家就可以看出《魔法门Ⅵ》的剧情其实是紧接《英雄无敌Ⅱ》展开的。就算作为回报吧，《英雄无敌Ⅲ》的剧情将延续着《魔法门Ⅵ》的发展，并将再次创造传奇故事。故事是这样开始的，凯瑟琳女王得到她父亲死去的噩耗后，总觉得事情并不那么简单，于是又回到了Erathia。此时的Erathia处于一片混乱之中，亡灵族和巫师族趁国王“驾崩”之际，在周边地区屡屡挑起战乱，企图侵占王国。而周边的其他人类族隔岸观火（或许是想坐收渔翁之利），这就使得局面更加混乱了。为了光复王国，也为了王国的荣耀，凯瑟琳女王召回王国的军队与亡灵族和巫师族展开殊死决战。你作为女王手下的一员将军（受命于危难之时），任务就是调查国王之死的事实真相并重振王国的威风。

对于一个这样优秀的策略游戏，我再强调它的画面多么精美，音乐多么动听，音效多么逼真已没有什么真正意义，但还得唠叨两句。在3D游戏风靡全球的今天，3代仍敢以比2代更精美的贴图为二维游戏撑起一片天空，不能不让人佩服NWC的勇气，这也从另一方面证明了该公司的实力。其实一个游戏是二维的还是三维的并不重要，一个好游戏的关键还是在于好玩。（我可不是贬低三维游戏啊？！）确实，当你玩《魔法门英雄无敌Ⅲ》，你会觉得更象一个真的世界。那树那山还有那精美的人物造型，都给人耳目一新的感觉。如果你是英雄无敌系列的忠实玩家，你可能会认为一、二代中的一些东东的造型有点好笑。（山看起来像一张地毯，树有点像那日本的卡通画）。另外，3代（中文版）的画面解析度比2代上了一个档次，其风格也更接近于英文版，这就要归功于上海育碧电脑软件有限公司。为了达到最佳的汉化效果，Ubi花相当大的精力进行文字和代码的修改等工作。

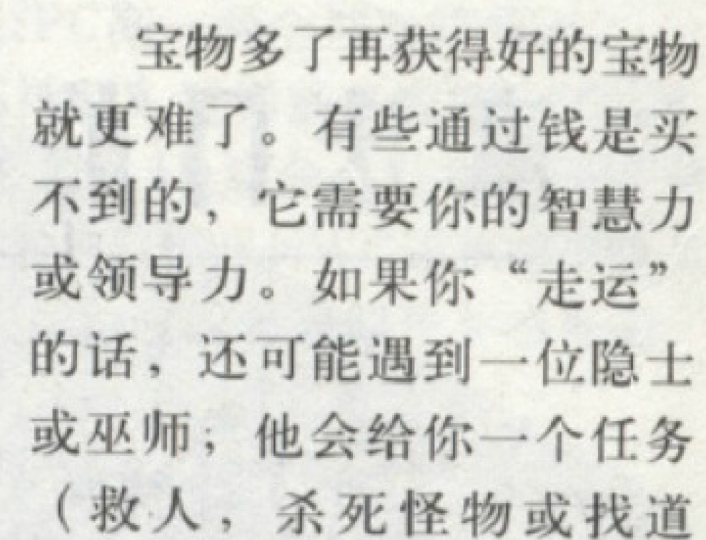
再说说电脑的AI,这次电脑可比以前聪明了。有些回合制策略游戏为了弥补AI上的不足，会分配给电脑控制的敌方大量的兵力（台湾和日本的喜欢这样做）。很多玩家采取的对策就是疯狂地利用AI的缺陷，或者用修改大法，直接作弊。其实那样玩就没意思了。《英雄无敌Ⅲ》中AI会学习人的战术，并采取相应的对策，而不是那种超大兵力作战。电脑在应用魔法和派兵作战等方面都比以前高明了。在战场上，它会视情况而变，一看形势不利就会赶紧逃跑；还会很好地使用失明、加速等魔法；更气人的是，有时它会派一只烂鸟阻碍你的远程攻击部队，但不进攻，给你的战术安排带来麻烦；有时你用自动作战方式跟它打它也表现得很出色。（是不是有点长他人志气灭自己威风？）大家可不要灰心丧气，以为电脑一下就这么牛了。其实电脑对你这位英雄来说还是不行的，比如它主动攻击你时(自以为能取胜)，往往下场很惨……哦，还有一点忘了提醒各位英雄，这次电脑的战略移动比上代改进了不少。它会时不时地在你的防守相对薄弱的城堡旁逡梭，你可得留神了，千万别阴沟里翻

了船。而且它攻下城后，不会马上就把部队撤走，而会守城，所以收复失去的城池时你可得有足够的准备，别鲁莽行事哦！

《英雄无敌Ⅲ》中保持了原来的技巧学习系统，并且技巧多达28种。你可别高兴过头了，看见什么就学什么，每位英雄至多能修得其中的8种（有限制的！），所以说技能的培养顺序是很重要的，但有一点得注意，游戏到了后期作战应以魔法为主。3代中同样有一些特殊的技巧只有特定的种族才能修得，正如2代中只有龙族和巫师族才能学到亡灵术一样。比如说骑士不能学亡灵术，巫师不能学领导术。技巧的修得也主要是通过战斗获取经验值进行升级，另外通过找宝物和访问了望台也可以获得某些技巧。如果你在玩的过程中有很强的好奇心，就可能获得更多的技巧。不过某些技巧是与危险的任务相对应的，你可以先存一下盘（以免浪费无谓的时间），然后再与电脑慢慢周旋。

3代中所有的英雄（有70名之多）都有各自独特的攻击力、防御力、生命力、速度和特殊能力，而且初期所带的部队亦不相同，并不仅仅是造型不同。每个英雄有各自的优点和缺点，因此没有无敌的兵种和兵种组合。为了取胜玩家就得认真地研究每一位英雄，那样或许可以得到一些提示。上面已经提到，不同的英雄可修得的技巧不完全相同。此外，有些技巧会给英雄带来额外的能力。比如说，你的英雄治疗术（First Aid）比较高的话，在战斗中，他就可以控制医疗帐篷，恢复自己的目标部队的HP值。（是不是很爽？）再如你的英雄修得了先动技巧，在战斗中就可以先于对方出手。另外，本作中不仅仅是人类才有英雄，别的一些种族也有英雄出现，什么蜥蜴人（Lizardman）一类的啦。而且3代中每个种族中都出现了女性英雄（不会是女权运动的结果吧？），女巫族中也有男性英雄的出现。我们是不是应考虑给女巫族换一个更合适的名称呢？

谈到英雄就不能不提及宝物，3代中宝物有128种（很诱人的！），对宝物的探索也给游戏带来了新的乐趣。如此多的宝物不可能全都带在身上，所以每位英雄配有一个宝物袋，用以携带无法装备的宝物。每位英雄可随身带宝物64件，装备13件，还可带4件战争武器和1本魔法书。因为宝物分为头饰、戒指、铠甲、披风、武器等类型，而且不同类型的宝物不能混着装，你可能总会有一些宝物装不下，最好还是忍痛割




爱卖了吧。

宝物多了再获得好的宝物就更难了。有些通过钱是买不到的，它需要你的智慧力或领导力。如果你“走运”的话，还可能遇到一位隐士或巫师，他会给你一个任务（救人，杀死怪物或找道具），通常是蕴藏着危险的（敢不敢去？），不过作为报酬，完成任务后，你会获得极其“威猛”的宝物。有的会给你部队，有的则加5000点经验值。另外，3代中带有诅咒的宝物与2代有较大的变化。它有可能提高你某方面的属性，而其它的属性下降作为补偿（鱼和熊掌不可兼得），不像2代中只降低某些属性而不提高。

说起武器，这次有新的东东出现了，一、二代中那架只能用来掷石块，破坏敌人城墙，而别无它用的投石车退出了历史舞台，取而代之的是巨箭车。它可以射出利箭，攻击敌人的武器，而不是用来攻城的。另外，医疗帐篷和弹药马车也是两个很有用的东西。

顺便再说说地形的变化，除保留了2代中大部分地形外，这次地形的一大变化就是出现了神秘的地底世界。在这终日见不着阳光的地底世界中，生活着穴居人（Troglodyte）一类的怪物，而且美杜莎女王（Medusas Queen）、观看者（Beholder）、巨兽（Behemonth）等也聚集在此。（真是物以类聚！）这一大帮邪恶的生物将会是你要面对的一大危险。3代中还加了一些地形效果，它表现在移动的时候，有几种道路（土路、砖路和鹅卵石路）可以加快你的前进速度，玩的时候可别忘了沿着路走，不然要吃亏的。

3代中矿产的情况与前代的没有多大变化，有点遗憾，我原以为会有所改进的。这次还是要抢占资源，为此就得到处找箱子，占领矿藏，以雇佣中立生物。还有更让人惊讶的是，宝石矿居然是从湖里捞出来的。

牢骚太盛防肠断，以上是在下玩过《英雄无敌Ⅲ》后的一点点心得。所谓仁者见仁，智者见智，我个人的观点不一定都好。Erathia还等着我们去光复，各位英雄，还等什么，该你们出手的时候了，一起去寻找那冒险的乐趣吧！

# 魔法门的英雄还能无敌多久

火狐狸工作室 firefly




很多证据证明，电脑游戏业具有某种时尚的特征。一个成功的游戏靠什么？光靠几个天才哥们闭门创新呕心沥血就能扬名立万的时代已经过去了。现在的游戏公司，动辄上百万美元的投入已经算不得什么了，光是为了营造一种铺天盖地般的宣传攻势，给人一种舍我其谁的王者之气，就不知道要往广告公司和各种媒体砸多少钱。这些经过精心包装，通过宣传和引导将其魅力逐步放大直至难以抵挡的游戏，带给玩家的强烈印象就是：这一定是个好游戏！再遇上个朋友说："怎么你连××游戏都没玩过啊"。我相信百分之九十的人都经不住这一诱惑而去购买。结果就是各种媒体和网站上的游戏排行榜几乎就象孪生兄弟姐妹，总是那几张老面孔。

这就叫流行。

哪个电脑游戏排行榜上没有《魔法门之英雄无敌Ⅲ》？这个游戏自打上市就一直稳居各大游戏排行榜的前列，甚至高居榜首。我经过在埃拉西亚大陆近一周的鏖战后，总体感受却是——困惑大于满足，失望多于期望。《魔法门之英雄无敌Ⅲ》是个好游戏吗？我承认。但是在内心深处，却时常有种厌倦的感觉。从一代玩到三代，我很清醒地感觉到自己的投入感正在逐渐萎缩，当初那种兴奋和愉悦的享受正在渐渐随风而去。

## ·是去公园还是去迪厅？

《魔法门之英雄无敌》系列是脱胎于《魔法门》系列而诞生的。作为一个回合制策略游戏，它保留了大量的RPG成分和特征。比如角色的升级系统，大量的装备和宝物，庞杂的魔法和技能等等。记得在玩红白机的年代，任天堂的总裁就说过，游戏就是给人消磨时间的，如果不能消耗掉人们上百个小时简直就不叫游戏。当时我觉得他的话真是说到俺的心里去了。英雄一代我玩了几个月，至少几百个小时。现在后悔，要是当初把这劲头拿去捡破烂估计现在也发了。可惜的是时代在变，人也在变。RTS火了，FPS也火了。为什么？大家都忙啊，学生忙着升学，大人忙着糊口（象我这样没出息的），除了骨灰级的玩家，谁还真有功夫花几百个小时慢慢品味一个游戏？还是让我端着一杆大枪从头杀到尾吧，虽然有点弱智的感觉，可这能让我紧张得出身汗——过瘾。

看80年代的爱情电影，男女青年一般在公园约会，花前月下求的是个情调；现在不了，大家宁可顶着100分贝的噪音在迪厅狂跳，或是花2000元的天价去看张惠妹的劲爆演出。这就是差别：时代的节奏已大大加快，导致人们的口味也随之而变。我不否认《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的美，但那种美就象雍容华贵的古典美人，远不如辣妹那样具有时代感。虽然在游戏的感召力下我还是打完了它，但事后一想，并没有觉得有多少快感。慢吞吞的节奏和冗长的内容过去是该系列的特色，如今却成为它的致命伤。网上有很多玩家都在下载《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的修改器，各种配套光盘中也不忘将其收集进去。这种人为提速的现象就是最好的注解。

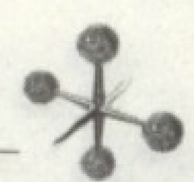
为了说明《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的拖沓，我整理了一组数据。数字是最实在的。

战役关卡有20关，地图有41个；

有八种种族，49种建筑，112种兵种。每种建筑都有各自的用途，每种兵种都有生命、攻/防、伤害、速度、类型、招募地、特殊能力等属性。每种种族还有2种英雄；

28种技能、75种魔法、127种宝物。

上述这些数字再加上相互之间的互动关系组成了《魔法门之英雄无敌Ⅲ》纷繁复杂的世界。谁也无法否认其令人晕眩的复杂、庞大和难以理解。事实上绝大多数玩家都只玩到了很小的一部分，要想完全领略整个游戏的全貌，恐怕不仅要有女排的拼搏精神，还得有施瓦辛格式的强健体魄。还有什么游戏象《魔法门之英雄无敌Ⅲ》一样的繁杂吗？当然有！《半人马



座阿尔法星》就是一个。我曾经花了一个多星期去翻译资料，对其博大精深的内容深有感触。但我对《半人马座阿尔法星》却十分推崇，并未被其复杂的内容所吓倒（当然肯定有很多人被吓倒了）。这就引出了下一个疑问。

## ·这真的是个新游戏吗？

从商业的角度讲，《魔法门之英雄无敌Ⅲ》当然是个新游戏。但是从鉴赏的角度看，我却持怀疑态度。该游戏无论从内容、外观、操作直至音乐音效，都与它的前代有着过多的相似。如果让我来向一二代的玩家介绍它，我会说，《魔法门之英雄无敌Ⅲ》是更好看、更复杂、更考机、更漫长的《魔法门之英雄无敌Ⅱ》……难道不是这样吗？

《魔法门之英雄无敌Ⅲ》无疑是《魔法门之英雄无敌Ⅱ》的续集。但它太象续集了，以至于给人的感觉如同换了个包装的加强版。New World Computing在创新方面迈出的步子太小，这是毋庸置疑的。类似的英雄、类似的兵种、类似的魔法、类似的世界，难道他们的想象力已经枯竭了吗？虽然英雄的外观有了很大改善，各种系统也得到了补充和加强，但我仍摆脱不了旧日的阴影。超越是一种痛苦。NWC也许躺在往日的辉煌上睡着了，他们需要新的刺激和动力。

同样复杂的《半人马座阿尔法星》给我一种全新的感受。除了游戏的宗旨没变以外，你很难在《半人马座阿尔法星》中找到《文明》的痕迹。就凭这一点，我也对席德·梅尔表示钦佩。追根溯源，《魔法门之英雄无敌》系列是一种衍生式的惯性产品，它从《魔法门》系列的成功衍生出来，再一代一代发展至今。近亲繁殖的痕迹非常明显，往日的辉煌遮掩了它的不足。虽然NWC的策略在商业上具有最小的风险性，但依靠修修补补的做法究竟可以维持到什么时候，我表示极大的怀疑。如果《魔法门之英雄无敌Ⅳ》还象现在这样的话，我恐怕连一个星期的时间都不愿意花了。

## ·拼图好玩还是魔方好玩？

拼图是平面游戏，魔方是立体游戏。虽然我说不清这两种游戏哪种更好，但我对《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的2D图形多多少少感到失望。

NWC的美工绝对是一流的，绚丽缤纷的整体感觉，丝丝入扣的细节表现，整个Erathia大陆给人一种美的享受。然而，在这种享受之余，我还是要问：为什么不能是3D的呢？NWC好象在3D技术上落后很多。虽说好的平面图形也同样可以制作出好的游戏，比如《暗黑破坏神》，3D优势我没必要讨论。3D化不仅是字面或口头上的趋势，其核心是技术进步所带来的飞跃。电脑游戏作为一种娱乐产品，其对表现手段的依赖决定了它对新技术的敏感。这就是为什么用于游戏的PC总是要比办公PC高一两个档次的原因。

即使是《暗黑破坏神Ⅱ》这样盛名远播、稳操胜券的顶尖级游戏，为了加入3D成分，获得更好的效果，也不惜一次次延期发售。如果NWC还不能尽快加入到3D行列中的话，我相信它的前景似乎并不光明。

## ·我的天，它怎么就成功了？

不管我说什么，《魔法门之英雄无敌Ⅲ》仍然是个成功的游戏。其实这并不奇怪，每个成功游戏的身上都有明显或不明显的闪光点。关于《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的好玩之处，我想用不着我在这里重复，随便哪个“英雄无敌”迷都能劈头盖脸教育我一顿。不是我太笨，实在是游戏太庞大。我想说的，是一些容易被人忽视的地方。

首先，《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的成功是整个魔法门家族的整体优势的体现，并不是一个单独的个体的成功范例。《魔法门》系列作为最经典的正统RPG游戏之一，一直拥有一个相对固定的玩家群。这种爱好的辐射力不容忽视，从而促使NWC去制作《魔法门之英雄无敌》这样一个类似《魔法门外传》式的游戏。NWC无疑开拓了一个潜在的市场。很多人因为喜爱《魔法门》而喜爱《魔法门之英雄无敌》，还有些人则因为喜爱后者而玩上了《魔法门》。这种相互促进的发展实在是一种极其高明的商业手段，NWC稳步推进这两种游戏之间的依存关系，并刻意加强了它们之间的联系。当然，任何事物都有不同的侧面，这种融合虽然获得了很好的商业效果，但也限制了任何一方特别是英雄无敌的突破性发展，因为这会破坏两者的平衡关系。很难说这些年来《魔法门之英雄无敌》系列的玩家群是在扩大还是在缩小。毕竟象《魔法门之英雄无敌Ⅲ》这样的游戏，具有上手容易入门难的传统。

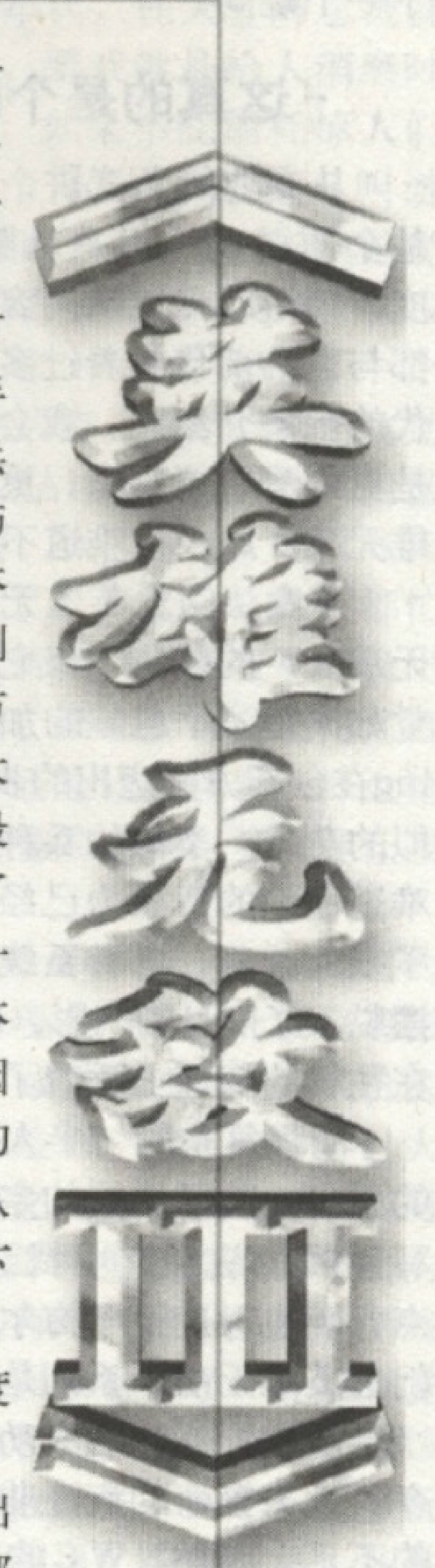
其次，现在的游戏越来越注重品牌效应。一个成功的游戏肯定会一直做下去，肯定会有回头客。如同对歌坛的歌星崇拜一样，游戏界也有对游戏的崇拜和著名Game效应。当我们一头扎进某些游戏的时候，很少问过自己这样一个问题：究竟是游戏本身吸引我，还是各种各样的宣传、舆论以及口碑等等在诱导我们的喜好？有时不妨问问自己，我是个追Game族吗？如果是，你可能就会失去标准。当然，游戏就是游戏，只要你快乐，它到底是什么又算得了什么？

我相信游戏的生命始终在于创新，越是著名的游戏越应该大胆创新。如果《魔法门之英雄无敌》系列继续象现在这样因循守旧缺乏革新，我所有的疑问和担忧就会变成一句话：

魔法门的英雄还能无敌多久？

# 连线对战




北京 JWHF

玩《英雄无敌》系列已经不是一天两天了，玩这个游戏时间越长，对它的认识就越深，不断会发现新的东西，下面就谈谈关于这个游戏连线对战的看法。

从玩家的实际对战来看，大多数玩家都使用骑士、术士这两个种族。关于术士族，玩家争议比较多，主要是术士族英雄刚上来的那50-75个小鬼，因为这对于初期的发展是极为有利的。2、3个术士族英雄的兵力足够应付初期的战斗了。这实在有点不公平，地狱族的小鬼与塔城的小鬼能力差不多，但地狱族英雄一上来也只能带10几个到20几个，一对比就显得极不公平。地狱族本来就不怎么好使，我几乎没见过有玩家愿意在对战中用这个种族的。不过既然有这个设定，那我们还是应该好好利用一下。初期把得到的宝箱不用来建筑，全用来招募术士族英雄，如果没有术士族英雄的话，就打附近的怪物，然后逃跑再招募出来，如此在头几天便可获得300-400个小鬼，打得好的话第一周即可攻下敌人的主城，此时对手应该根本无法与你抗衡（除非他也用这个办法）。不过这种方法有违游戏对战的原则，虽然这是一个好办法。骑士族非常好使是大家公认的事实，但很难有足够的钱把他们全招来。这方面女巫和鬼族就不错，一周的产金基本能和其种族有用的兵种的花费持平。训兽族和野人族，开始的兵确实不很好用，但他们能很快招募出双足飞龙和大鹏，一样可以发展得很快。

再看看关于英雄的特技和技能，不可忽视英雄的初始技能和特技，有“外交技能”的英雄在对战时经常被优先选择，会“闪电链”和“流星雨”这样强力法术的英雄也十分受玩家的青睐，每天加350金的英雄我们也不会放过。强力法术就不多说了，英雄等级高了再加上宝物就会变得很恐怖，而外交力也很可怕，运气好了它会使你的军队在短期内实力猛增数倍，这些都是高手对战中最常见的手法。当然还有一种技能我们不能忽视，那就是移动力，高的移动力可以使你的主力英雄在一个回合内干更多的事，在中小地图对战时优势非常明显。

魔法是最重要的一环，可以扭转不利局面。比如：对手利用外交招募了28个高级骑兵在第4周杀过来，我根本无法与之抗衡，便退到城里迎战，本来这仗是无法获胜的，但我利用连环闪电在2个回合内将对方的投石车劈烂，使得敌人强大的地面部队一下变成了一堆没用的废物，使我成功地打退了敌人。还有一次，我与敌人一个会连环闪电的英雄交手，本来是场伤亡很大的战斗，但因为我先用了群体加速，让我的大部分部队先冲到了敌人的队伍中，使得敌人的法术无从下手，从而取得了胜利。

和别人对战时，发展速度是影响成败的重要因素之一。在中地图中一般要在2周内造出首都，不然就要在2周内把大部分兵种建筑都造好。而这些都取决于初期的发展速度，初期战斗都是和地图上的中立兵种对抗，消灭这些兵种得到矿产和宝箱对发展建设会产生非常重要的影响。如果能不伤一兵一卒或以很少的代价便获得胜利是最理想不过了。所以，一定要合理利用战术。战斗初期最好把非远程部队分成几组，挡在远程部队前面，这样可以有效减缓敌人进攻的速度，使战斗轻松不少。虽然这点许多玩家都知道，但实际对战时往往被忽视而造成不必要的损失。还要记住：兵在多而不在精。3代中作战和2代不一样，兵越多越好，但别太杂，否则会出现士气低落的现象。

真正的高手讲究的是整体战略，战术对头的话，即使局部有些损失也不要紧。《英雄无敌Ⅲ》的连线对战对玩家本身就是一个挑战，上面我简要说了一些对战经验，要具体讲还必须针对某一关的地图来叙述，这次就到这里吧！



# 从恩洛斯到埃拉西亚

北京 gonglei

《魔法门之英雄无敌Ⅲ》在完美继承2代的游戏系统、整体架构、游戏方式的同时，在游戏设定丰富性、整体平衡度、画面效果、音效、人工智能、关卡设计等方面更加出色；种族、兵种、技能、魔法、宝物、建筑等方面也比2代增加许多，使游戏的复杂性空前提高。

首先，部队的设定更为均衡，强调高低级兵种的综合运用。从2代时恩洛斯大陆的6个种族，到埃拉西亚的8个种族。各种族的兵种也从5种增加到7种，但兵种间差距已不如2代明显，且高级兵种产量远少于2代，其优势被削弱了，平衡性更出色。玩家可带的部队增加，而低级兵种的数量和实力被加强，因此更加强调高低级兵种的搭配使用，并不是带上几个泰坦或黑龙就可以无敌了。每位英雄可带部队从2代的5支变成3代的7支，多支部队因为行动轮次的优势对付支数较少的部队威胁很大，而攻城时箭塔会给单一兵种造成很大伤害。因此战争的最高准则从2代的“精兵政策”变成了3代的“兵在多而不在精”。

2代中顶级兵种素质的明显优劣已成历史，3代中其综合实力相当接近，排名较前的兵种实力较强。但其优劣差别远不如数据明显，特别是实际影响战斗效果的因素太多，象士气、幸运及部队特性、地形是否适合、魔法因素、是否坚守城池等等，使得以上比较并没有绝对的意义。有趣的是大天使和大恶魔、黑龙和泰坦是两对冤家，相遇时彼此伤害力可提高50%。

3代中建筑物的种类更加繁多，建设一个完美城堡的周期拉长了，这没有了2代中那种一周内建好所有设施的爽快感觉。建设费用的提高使玩家收支更紧张，这也是游戏内容更丰富后不可避免的结果。建造次序的决策也给玩家以压力，大多数情况下升级城堡增加收入总是没错的，在某些单关战役中，抢敌人的城堡比自己建设更划算。

2代中，英雄可以学习14种技能中的8种，而3代中可学习28种技能中的8种，选择就变得尤为重要。虽然叫作“力量和魔法的英雄”（heroes of might and magic）系列，但在3代前，力量型英雄都明显比魔法型英雄占便宜，2代中玩家因此偏爱使用蛮族英雄带龙族部队出战，3代中，增加的14种技能中有8种属于魔法类，而总共64种魔法分成了地、火、水、风4系，火系属攻击，地系属防御，风系属移动，水系属辅助。学会专门技能后，可以消耗更少的MP发挥出更大的伤害力。魔法威力从几个方面得到了加强，培养一名大魔法师不再是梦想，而成为一种有力的选择，完全可以对抗力量型英雄并在游戏早、中期占到更大的便宜。

3代中的战斗也有了很大变化，战场扩大后，射击部队的重要性大大提高，飞行部队的重要性降低了，是否拥有优秀的射击部队成为衡量种族优劣的重要指标。2代中飞行部队满屏飞、用飞行部队遏制射击部队的情况已难以见到，飞行部队在飞到射击部队之前往往已被射击部队的炮火充分“洗礼”了，而射击部队的弹药限制比前作有所增强。攻城难度大大增加，攻城术成为必修的技能，城上箭塔对部队造成的伤害是固定的，与双方英雄的攻防值无关，即使顶级兵种也挨不了几箭，必须尽快把箭塔砸毁或消灭城内的敌人。3代中特别加入的“等待”的指令，使战斗比2代更富于变化、更灵活。射程越近，哪怕是近一格，射击威力都可以增加一些，所以每回合应等敌人走近些再射。此外让强力快速部队等待而让较弱的慢速部队首先出手攻击，避免强力部队被反击时的伤亡也是普遍的做法，如果双方都选择等待，则遵循“速度快的部队有每回合后走权”的原则处理。部队如果原地不动，可以获得额外的防御力。此外，学会战术后可使部队在有利的起始位置上攻击。

各种改进还有许多，限于篇幅就先到这里吧，对于“英雄无敌”迷来说，《魔法门之英雄无敌Ⅲ》没有让他们失望！




时间过得真快呀，一眨眼就到了九月，不知还在上学的诸位玩家这个暑假到底打穿了多少游戏，还是被那些游戏搞得一头雾水无法自拔呀？随着天气逐渐凉爽，游戏市场又开始活跃起来，好消息不断，象金山即将推出《剑侠情缘Ⅱ》；电子艺界与Looking Glass将共同推出民用航空模拟游戏《无限飞行Ⅲ》；3D Realms也在赶时间，马上就要推出《永远的毁灭公爵》，它采用先进的Unreal引擎，欲和Quake Ⅲ展开一场激烈的竞争……言归正传，这一期补丁铺掌柜的我又为诸位带来了《雷神之锤Ⅲ》测试版V1.07补丁以及它的调试工具、《梦幻比萨屋》修改器以及《战国美少女——春风之章》修改器等许多东东。喂！还不快随我一起进入小铺细细挑选。

## 《雷神之锤Ⅲ——竞技场》测试版升级补丁

QUAKE Ⅲ: ARENA

《雷神之锤Ⅲ——竞技场》的测试版都已经升级到了V1.07，正式版却仍迟迟不肯与我等见面。不过好在这个测试版在网络对战方面提供了极好的支持，让我们几个狐朋狗友又可以在一片枪炮声中“骂”不绝口了，倒也其乐融融。

使用方法：如果你已经安装了《雷神之锤Ⅲ》V1.06版，那么只需直接运行子目录\Q3TEST下的执行文件q3test_win32_1_06-07.exe，然后选择安装到游戏所在目录下即可。

## 《雷神之锤Ⅲ——竞技场》调试工具

QUAKE Ⅲ: ARENA

这个《雷神之锤Ⅲ——竞技场》（下面简称Q3A）调试工具是由一位名叫Serberus的人制作的，玩家们通过它可以选择在Q3A平台中出现的或是没出现的命令参数，并且还能通过其中的快捷方式将游戏设置为最佳性能、最佳质量或是两者的混合（如果你的显卡够酷的话）。虽然这个东东也有几个小BUG，但不会妨碍使用。

使用方法：运行子目录\Q3TWEAK下的可执行文件Q3Tweak.exe，按照它的提示选择q3config.cfg所在的位置（一般都位于\Q3TEST\demoq3目录下），而后便能随心所欲地“改造”你的Q3A了。

## 《黑暗之石》修改器

DARK STONE

也许知道《黑暗之石》的玩家还不多，不过这确是一部很棒的游戏。它的视角与《暗黑破坏神》十分相似，是由纯3D画面来演绎的鬼神RPG。它最突出的特点就是其光影效果和绚丽的色彩，而且还专门对PⅡ和PⅢ作了优化，优化后的画面更是惊人，所以我觉得有条件的玩家都应该玩一玩这个精彩的游戏。

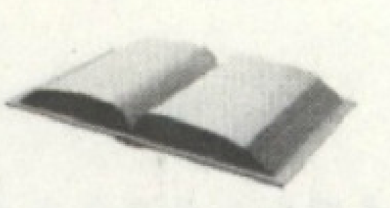
使用方法：将子目录\DSTRN下的文件复制到游戏所在目录下，运行Ogn_dstr.exe后进入游戏，在游戏中按下不同的热键可实现不同的效果，例如：切换无限的能量（Y键），切换无限的法力（X键），切换无限的金钱（C键），切换无限的食物（V键）。另外还有很多热键，限于篇幅不再赘述了，玩家可在游戏的面版上获得这些热键的信息。

## 《横扫千军——王国风云》增加建筑

TOTAL ANNIHILATION:KINGDOMS

在《横扫千军——王国风云》中，ARAMON方在海战和一些险要地区进行作战时是比较吃亏的，不过现在加入了这个飞行生物建筑（Flying Builder）后，他们可就实力大增了。

飞行生物建筑的数据：
花费法力= 2529
攻击力= 2503
最大速度= 3.50
法力生产= 1
法力储存= 150
神之眼（雷达）= 360
视觉距离= 200



使用方法：直接运行子目录\TAKAFB下的执行文件Tak-afb.exe，并按照提示将它安装到游戏所在目录下即可。

## 《首领——罪恶的一生》V1.1补丁

KINPIN：LIFE OF CRIME

这个1.1版补丁依据许多玩家对游戏提出的问题作了不少修正，不过玩家们要特别注意，这个补丁会让你无法使用升级以前的进度！所以如果你的单人任务还没有完成，那最好别升级。

使用方法：直接运行子目录\KINGPIN下的执行文件kingpin_v110_patch.exe，并按照提示输入游戏所在的目录即可。

## 《地狱直升机》修改器

Hell Copter

使用方法：将子目录\HELCOPT2下的所有文件拷贝到游戏所在目录下，运行执行文件Helcopt2.exe后再进入游戏。在游戏中按下下列热键便能实现相应的功能：

F1：无限能量

F2：无限加农炮

F3：无限火箭

F4：无限导弹

F5：无限炸弹

F6：无限集束炸弹

F7：无限微型导弹

F8：最高得分（然后你就可以在商店中购买所有你想要的东东了）

F9：跳过本关

注意：如果你想跳过某一关的话，那么先在游戏中按下F9，然后再按Esc键并选择退出任务，这样便可以过关了。你要是想得到最高得分的话，那就必须打下最后一个敌人。

## 《天地劫》升级补丁

如果你是一位老玩家的话，那你一定听说过《炎龙骑士团》吧，《天地劫》就是由以《炎龙骑士团》享誉游戏界的汉堂国际最新推出的一款力作。如果你当年曾经和我一样深深地为前者所痴迷，那么可一定要玩一玩《天地劫》呀。这个补丁包含了5个文件，除了执行文件之外，另外4个主要解决以下问题：在第4关中，封寒月死后会引起死机（Stage\Stage04\Event_04.Cod）；在第10关中，夏侯仪逃掉后会无法结束这一关（Stage\Stage10\Event_10.Cod）；在第23关中，我方任一人物死亡，或我方人物移动至右下角时均会死机（Stage\Stage24\Event_24.Cod）；在第30关中结局动画部分不正常（Stage\Stage31\Event_31.Cod）。

使用方法：将子目录\TDJ下的SWORDMAN.EXE复制到游戏所在目录下（如：\Dynasty\Swordman目录下），其余4个文件分别复制到上述括号内相应目录下即可。

## 《战国美少女——春风之章》修改器

这可是一部让人赏心悦目的美少女游戏哟，想必不少玩家应该都玩过了吧。这个修改器是一位玩家的个人作品，修改了天心、伊夜和日奈的各项属性，生命法力无限，可瞬间学会各种必杀技，并且屏蔽掉游戏中的"地雷"，玩家在野外或迷宫中可任意行走，再也碰不到随机出现的敌人了。

使用方法：将子目录\FENGFIX内的文件FENGFIX.EXE拷贝到游戏目录内并执行它，便会自动启动游戏。

## 《梦幻比萨屋》修改器

现在不知怎么回事，经营类游戏开始火爆了起来，象国外的《过山车大亨》、台湾的《梦幻西餐厅》以及《便利商店》等，一时间经营类游戏充斥游戏市场。《梦幻比萨屋》看来也是应潮流而生的，不过这个游戏还是有一些特色的，比如玩家在游戏中可以自己制作比萨饼，原料甚至可以选择蛇、蚂蚱、蚂蚁，然后让顾客们给你的作品打分。

使用方法：将子目录\PIZSY下的文件PIZSYNT.EXE复制到游戏所在目录下，然后运行它。玩家可以通过面版上的Start键开始游戏，或是直接运行游戏。在游戏中按下F1或F2键可为自己在银行账户上加10000元或加现金5000元。如果大家在按完热键后没有发现变化，先不要着急，只要游戏的金钱数发生了变化，那么修改后的结果便会显现出来，不过可不要太贪心哟。

## 《梦幻西餐厅》注册表文件

《大众软件CD》8月赠予广大玩家一个有趣的新礼物——《梦幻西餐厅》黄金版，老版的《梦幻西餐厅》在某些系统中会出现"非法操作"的问题，很让人头疼。不过只要使用这个文件，便可以解决问题了。

使用方法：直接双击子目录\BIS下的文件BISTRO.REG，将其添加到注册表中即可。

**注：本期补丁均收录在《大众软件CD》1999.10中。**




上海 天骄创作室 雷鸣

## 蚂蚁
Ants

在游戏中同时按下以下组合键以获得相应的秘技功能:

Ctrl + L: 观看所有ants的生命值
Ctrl + A: 选择所有的 ants
Ctrl + N: 选择单个的 ant

## 地下城守护者II
Dungeon Keeper 2

寺庙供品大全: 在游戏中将手下的怪物放入寺庙中作为供品, 幸运的话有时会得到一些回报, 以下为对照表(英文名字为怪物的名称, 数字为怪物数量)。

2 Salamanders=1 Dark Mistress
2 Rogues=1 Salamander
2 Warlocks=1 Goblin
2 Bile Demons=1 Rogue
2 Black Knights=1 Vampire
1 Salamander+1 Dark Elf=1 Dark Mistress
2 Skeletons=1 Dark Elf
2 Wizards=1 Bile Demon
1 Skeleton+1 Troll=1 Bile Demon
2 Dark Elves=1 Troll
2 Vampires=1 Bile Demon
2 Dark Mistresses=1 Skeleton
2 Trolls=1 Warlock
3 Monks=Mana Boost
1 Bile Demon+1 Warlock+1 Dark Elf=Receive Imps
2 Dwarves+1 Dark Mistress=Make Safe

跳关秘技: 以 "dk2.exe -level" 开始游戏, 方法是先在桌面上建立快捷方式, 然后在属性中加以上参数进人游戏。例如: "dk2.exe -level level2" 即进行第2关游戏。游戏一共有20关, 故参数为level1-level20, 其中, 第6关的进人参数应分为level6a、level6b, 第11关进人参数应分为level11a、level11b、level11c, 第15关进人参数应分为level15a、level15b, 隐藏关的参数则为secret1-secret5。

## 隐藏和危险
Hidden & Dangerous

在游戏的开始画面, 输人字符串iamcheater, 然后在游戏中或其它界面画面中输人字符串allitems以启动秘技模式, 再输人以下字符串可获得相应的秘技功能:

allitems:所有弹药全满
goodhealth: 加满血
nohits: 无敌
killthemall 杀死所有敌人
funnyhead: 大头模式
gamedone: 当前任务完成
gamefail: 当前任务失败
openalldoor:打开所有的门
showtheend:看结尾画面
laracroft: 交替制服
debugdrawwire:显示框架
quickload:在当前任务中读取存档

## 首领——罪恶的一生
KINGPIN: LIFE OF CRIME

修改快捷方式为 "C:\Kingpin\kingpin.exe +developer 1" (点击鼠标右键查看快捷方式的属性, 然后修改)。在进人游戏后按 "~" 键打开控制台, 然后输人以下字符串以获得相应的秘技功能:

IMMORTAL: 无敌
NOCLIP: 穿墙模式
EXTRACRISPY: 敌人身上着火
CL_REARVIEWMIRROR 1: 后视镜
NOTARGET: 隐形
GIVE ALL: 取得所有物品

GIVE WEAPONS：取得全部武器
GIVE AMMO：得到全部弹药
GIVE SPISTOL：取得手枪消音管
GIVE PISTOL RELOAD：手枪自动装填子弹
GIVE SMALL HEALTH：小药包
GIVE LARGE HEALTH：大药包
GIVE ADRENALINE：肾上腺素
GIVE HEALTH：生命值全满
GIVE HELMET ARMOR：头部护甲
GIVE JACKET ARMOR：身体护甲
GIVE LEGS ARMOR：腿部护甲
GIVE ARMOR：护甲全满
MAP SR1：Skidrow 关卡
MAP SEWER：Sewers 关卡
MAP SR2：The Super 关卡
MAP BAR_SR：Jax 关卡
MAP SR3：Mean Streets 关卡
MAP SR4：The Jesus 关卡
MAP BIKE：Bike 关卡
MAP PV_H：Poisonville 关卡
MAP BAR_PV：Club Swank 关卡
MAP PV_1：Louie's Errand 关卡
MAP PV_B：Blanco Industries 关卡
MAP PV_BOSS：Nikki Blanco 关卡
MAP SY_H：Lizzie's Problem 关卡
MAP BAR_SY：Salty Dog 关卡
MAP SY1：Pier Pressure 关卡
MAP SY2：Das Boot 关卡
MAP STEEL1：Steeltown 关卡
MAP BAR_ST：Boiler Room 关卡
MAP STEEL2：Steel Mill 关卡
MAP STEEL3：Steel Processing关卡
MAP STEEL4：Moker Shipping 关卡
MAP KPCUT3：Consequences 关卡
MAP TY1：Derailed 关卡
MAP TY2：Dark Passage 关卡
MAP TY3：Trainyards 关卡
MAP TY4：Depot 关卡
MAP KPCUT4：The Picnic 关卡
MAP RC1：Radio City Station 关卡
MAP RC2：Enter the Dragons 关卡
MAP RC3：Streets of Fire 关卡
MAP RC4：Skytram Station 关卡
MAP BAR_RC：Typhoon 关卡
MAP RC5：Central Towers 关卡
MAP RCBOSS1：Crystal Palace East 关卡
MAP RCBOSS2：Crystal Palace West关卡
MAP KPCUT7：Outro 关卡

## 愤怒的魔法师II

rages of mage Ⅱ

在游戏中按下回车键，出现提示信息后输入字符串##Coward来启动秘技模式，再输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

#modify self+god：无敌
#kill all：杀死所有敌人
#modify army+god：无敌
#modify self+spell：获得所有咒语
#pickup all：拾起地上所有物品
#show map：显示地图
#hide map：隐藏地图
#event xxx：显示所有同级部队的对话（x=数字）
#create xxx gold：增加黄金xxx
#victory：立即获得胜利

## 足球冠军经理III

Champion Manager 3

无赖购买球员大法——以A C 米兰要购买欧文（Owen）为例：

1.用AC米兰队，寻找到欧文，选择“Action”中的“approach to buy”，将转会费定为0。

2.控制另外任意一支球队（以国际米兰为例），寻找到欧文， 选择“Action”中的“approach to buy”，转会费随便。

3.仍然使用国际米兰，选择“Action”中的“change transfer bid”，进入修改转会费画面，在该画面的左上角有一个箭头，选择它可以看到“milan”选项。选择它，然后“Accepet milan”的要求。

4.上述完成之后，再让国际米兰“withdraw transfer bid”， 如此这般，便能分文不花买来欧文。

## 铁路大亨II——第二世纪

在游戏中按下Tab键后再输入字符串nowreck便能永远不破产（此秘技仅用于v1.53版）。



# 晶合聊天室

**在下初掌聊天室，还不熟悉情况，希望各位朋友多多担待，多多捧场，下面开聊……**

青岛　宋健:

终于，盼到了暑假，掏出过年省下来的压岁钱买了《大富翁Ⅳ》。一天，我和老爸一起玩……正当我春风得意时，突见他脸色不对，于是赶快Load……看他脸色好了起来，我心方才落下。否则，我这个月的“人民币”又要玩完啦!

好胜之心人皆有之，在家里我弟和我爸下起棋来……

北京　袁威:

放假了，不禁有些失落。对我而言，解除失落的最好方法莫过于花钱，于是我花呀花呀花，几个小时竟花掉了一千多万美元，真痛快。你可别以为我是什么亿万富翁，不过我却坚信我所经营的拜仁一定会成为全世界最富有的俱乐部。

**游戏就是给玩家一种虚拟的体验，萝卜青菜各有所爱嘛。**

安徽　李皓:

《盟军敢死队》游戏过关有感——英雄篇

蹑足潜踪入敌营，何惧狼穴关万重。刀锋闪闪捷似猿，波光粼粼矫如龙。百步穿杨远犹近，乔装改扮假亦真。烟尘散尽群顽灭，凯旋归来论英雄。

**《盟军》系列绝对是精品，新天地的50元精品系列之一《使命召唤》也很不错。**

陕西　张锐:

讲一个笑话，真实度100%：吾友，骨灰高手，然情场屡屡失意，得知“心跳”上市，居然购回两份。问其何故，其曰：“一份自己用，学点骗女孩子的手段；另一份给小妹，一来告诉她游戏不光有《仙剑》与《PM3》，二来给她先打打预防针，别让其他男孩子用同样办法骗走……

**女孩子有那么好骗嘛？古龙大侠可不是那么认为的……**

山东　李明

小弟我用游戏名记录了一个学期的感受，取名为《Game新魔鬼词典》，想给广大的难兄难弟、难姐难妹们带来一丝快乐，去掉一丝烦恼：开学宣布班委成员——封神演义、大扫除——使命的召唤、楼外擦玻璃——绝地任务、被叫到办公室——阿比大冒险、黑板擦——雷神之锤、期末考试——战斗地带、考前想去的地方——疗养院、考后的感觉——天旋地转、60分——生死之间、假期——最终幻想。

**写得很风趣啊，真是乐死人，让我想起了自己当学生那会儿……**

北京　夜风:

大游戏数不胜数，未来被一次次改写，地球被一次次毁灭；体积越来越大，要求越来越高，可精品却越来越少。用电脑的越来越多，正版软件卖的越来越少；外国军团攻势日渐凶猛，国产软件苦守阵地，内忧外患太难排解，何去何从发人深思。

**同感，玩游戏本是轻松愉快的事，可现在往往是折腾半小时装，玩十分钟后花五分钟删掉。**

山东　聂琨:

献给所有聊天室的朋友:

你这样痴情到底累不累，（为啥侃的全是游戏？）

明知它不会回来安慰？（游戏无法抚平现实创伤）

只不过想好好玩上一把，（想来无事偶尔搓上一把）

谁知它无法给你满分。（每次都是被游戏耍得晕头转向）

多余的牺牲它不懂“薪”痛，（呜呜，我的血汗钱，我的RMB）

on，算了吧，就这样忘了吧，（软件太昂贵，硬件要求太高）

该放就放，再想也没有用，（恨你容易，忘你难！）

傻傻等待，它也不会回来，（有趣的DOS游戏已一去不复返了）

你总该为自己想想未来……（明天的我又要到哪里拼搏）

**现在生活节奏这么快，竞争如此激烈，谁还有空泡游戏呢？就以我来说吧，刚开始时对自己喜欢的游戏是通宵达旦，后来看看画面就EXIT，或稍玩一会儿就DELETE，再后来就对游戏熟视无睹了。一个朋友话说得更绝：“游戏玩到极致就是：一是阅读小说，二是观看VCD，三是浏览”，OH，GOD SAVE ME!**

龙



# 8月榜评

最近编辑部流行《超级炸弹人》的联网对战，小编我当然是其中超超超一流高手了（自封的）。中午休息时，顾不上吃饭，先要对战炸弹人，只听得爆炸声连连、惨叫声此起彼伏。据旁观者云，其惨叫声比Quake II的声效更凄厉。正在害人害得高兴时，稍一疏忽，隔墙扔过来的炸弹已把我封在角落。唉，高手也有走神的时候……不是我不努力，而是敌人太狡猾了。

本月排行榜变化不是很大，《心跳回忆》仍然占据榜首，中山的黄浩欣老兄来信赋诗一首，想必可以表达广大心跳迷的心情："高校生涯划止休，树下表白甜心头；情绵绵，甜丝丝，无数风雨，点滴在心流；昔日落花有意，今天流水有情。说心跳，话心跳，难忘春秋脑中浮；情人成眷属，云开见月明；一句话、一句诗，毕生难忘记忆留！"（好象PH值高了一点儿），不过这毕竟是一种很美好的感情，想当年我在学校里怎么就只知道苦读呢（旁白：是真的吗？）。

亚军是我最最最喜欢的《魔法门英雄无敌III》，好的游戏让玩家难以忘怀，本期杂志就有数篇畅谈文章，介绍了它的方方面面，英雄无敌迷们不要错过（偷偷说一句，希望同好们再加把劲，让它能冲上冠军宝座）。季军《星际争霸》与上月相比下跌了一位，正好和上月的《魔法门英雄无敌III》交换了一下位置，本期杂志发行之日，想必大家手里已拿到了《命令与征服II——泰伯利亚之日》，相信它对《星际争霸》的超越将是全方位的，不知最后是否会取代《星际争霸》。

"永远的仙剑"名列第四，对于这个老古董我不想说什么了（我可没说它不好），朋友们来信中关于仙剑的争论已让在下看得头大如斗了，仙剑派请继续"仙剑"，反仙剑派请继续"反仙剑"吧。有趣的是同2、3名情况类似，上期的第5名《盟军敢死队》和第6名《足球99》本期也相互调了个位置，请盟军迷和FIFA迷继续支持自己的队伍，务必把对手踩在脚下（惟恐天下不乱，哈哈）。《生化危机II》冲进了前十也是值得注意的动向，一边害怕得发抖不敢回头、夜里做恶梦，一边坚定地投它一票，挺有意思的。而《大富翁IV》和《暗黑破坏神》的稳居前十名证明了其耐玩性，说起来这两个游戏也"不再年轻"了。

比较新的大作《地下城守护者II》和《横扫千军之王国风云》分列16和17名，依我看它们进步缓慢的原因在于对机器的要求实在是太高了，奔腾级的CPU肯定是对付不了它们的，没有64兆以上的内存它们也会步履蹒跚。二者相比之下我更看好前者，因为它更好玩一些，相比之下王国里的新兵们缺乏相克性和特色，似乎不能满足对战迷们的要求，而连续48关战役我觉得又似有重复、太长了些。《地下城守护者II》也不是毫无弱点，它的稳定性实在是差了点，动不动就死机，即使配置够高的机器也是如此，比起上一代实在是够呛，所以还是玩时多存几次盘比较保险。

前30名中我最看好的是以前从未上榜、此次一举夺得第18名的《魔法师传奇》，在汉化以前，相信对它感兴趣的玩家甚少，而优秀的汉化让我们了解了其精彩深厚的文化背景设定，在游戏之余看看巨人、凤凰、矮人、红帽子等的来历讲究也是很有意思的。毕竟精通英语的玩家是极少数，精心的汉化让我们玩到了这样好的作品，《魔法门VI》有中文版位居21位而更新的续作《魔法门VII》榜上无名更证实了这一点，希望有更多的优秀游戏被汉化后上市，那才是我们玩家之福，说起来《魔法门VII》的汉化版也快上市了。

不知道大家有没有熬夜玩游戏的体验，如果有，这样的游戏肯定是你心目中的最爱。我最近熬夜到夜里三点半玩的游戏是《辐射II》，又名《异尘余生II》（Fallout II），这是一个给玩家丰富体验的角色扮演游戏，游戏画面稍逊于《暗黑破坏神》，内容丰富可媲美《魔法门VI》。游戏背景是在一场核浩劫后世界被毁灭，玩家扮演幸存者中的一员，为拯救自己的家乡父老而奔波。游戏中提供了多种可能性，拿一样物品可能会有5种方法，非常有趣，对任何事情你都可以选择自己的方法去解决，当然，从游戏设计来看还是鼓励玩家多做好事的。《辐射II》的简体中文版已于8月份由第三波推出，希望大家不要错过这款精品（附带提一句，《辐射》曾是97年度的最佳角色扮演游戏）。

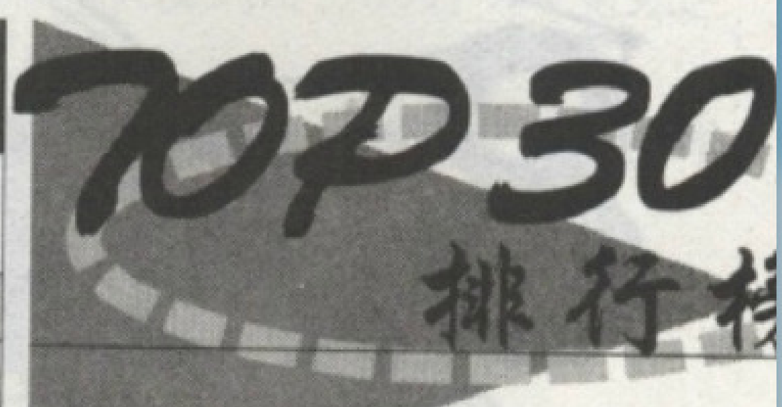
好了，就先聊到这里吧，休息，休息一会儿！

**晶合实验室　龙**



# GAME龙虎榜

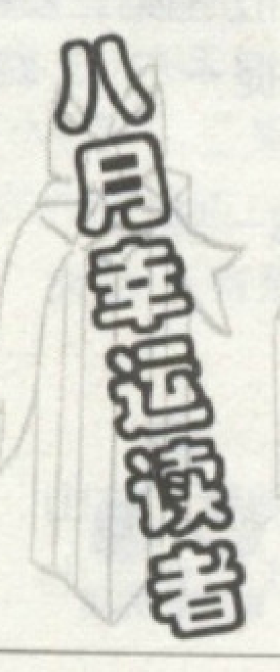
| 名称 | 票数 | 本月名次 | 上月名次 | 上榜月次 | 最高名次 | 制作 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 心跳回忆——永远属于你 | 2331 | 1 | 1 | 5 | 1 | 科乐美 |
| 魔法门之英雄无敌III | 1997 | 2 | 3 | 4 | 2 | NWC |
| 星际争霸 | 1782 | 3 | 2 | 15 | 1 | BLIZZARD |
| 仙剑奇侠传 | 1705 | 4 | 4 | 47 | 1 | 大宇 |
| 足球99 | 1624 | 5 | 6 | 7 | 5 | EA SPORTS |
| 盟军敢死队 | 1230 | 6 | 5 | 12 | 1 | PYRO |
| 生化危机II | 1214 | 7 | 12 | 3 | 7 | CAPCOM |
| 大富翁IV | 1088 | 8 | 7 | 10 | 1 | 大宇 |
| 暗黑破坏神 | 866 | 9 | 10 | 27 | 1 | BLIZZARD |
| 盟军敢死队——使命召唤 | 857 | 10 | 9 | 4 | 9 | PYRO |
| 极品飞车——孤注一掷 | 840 | 11 | 22 | 2 | 11 | 电子艺界 |
| 帝国时代II | 792 | 12 | 11 | 3 | 11 | MICROSOFT |
| 极品飞车III | 750 | 13 | 8 | 9 | 6 | 电子艺界 |
| 模拟城市3000 | 726 | 14 | 13 | 3 | 13 | MAXIS |
| 最终幻想VII | 538 | 15 | 14 | 9 | 14 | 史克威尔 |
| 地下城守护者II | 492 | 16 | NEW | 1 | 16 | 牛蛙 |
| 横扫千军之王国风云 | 417 | 17 | NEW | 1 | 17 | UBI |
| 魔法师传奇 | 326 | 18 | NEW | 1 | 18 | Mythos Games |
| 古墓丽影III | 303 | 19 | 16 | 7 | 9 | EIDOS |
| 三国志曹操传 | 292 | 20 | 23 | 3 | 20 | 光荣 |
| 魔法门VI | 288 | 21 | 15 | 11 | 9 | NWC |
| 大航海时代II | 282 | 22 | 18 | 48 | 2 | 光荣 |
| 金庸群侠传 | 246 | 23 | 25 | 33 | 3 | 智冠 |
| 风云 | 246 | 23 | 20 | 10 | 4 | 智冠 |
| 上帝也疯狂III | 232 | 25 | 17 | 6 | 14 | 牛蛙 |
| 战国美少女——春风之章 | 220 | 26 | NEW | 1 | 26 | TGL |
| 命令与征服 | 212 | 27 | 27 | 41 | 1 | WESTWOOD |
| 恋爱物语——魔法学园 | 207 | 28 | 28 | 2 | 28 | FUJITSU |
| 博德之门 | 205 | 29 | 29 | 3 | 29 | BIOWARE |
| 三国群英传II | 201 | 30 | 21 | 3 | 18 | 奥汀科技 |




本期选票在插十九页
欢迎大家投票

## 网选游戏排行榜

1. 心跳回忆——永远属于你 [1636票]
2. 魔法门之英雄无敌III [1373票]
3. 星际争霸 [1172票]
4. 足球99 [1120票]
5. 仙剑奇侠传 [1096票]
6. 生化危机II [832票]
7. 极品飞车——孤注一掷 [772票]
8. 盟军敢死队 [716票]
9. 暗黑破坏神 [680票]
9. 盟军敢死队——使命召唤 [680票]




| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 河南 | 任凯 | 湖北 | 岳 岭 | 广东 | 徐达威 |
| 山东 | 费翔 | 云南 | 黄丕陆 | 江苏 | 邱雪莲 |
| 上海 | 陆慧 | 吉林 | 王海评 | | |
| 北京 | 李强 | 山西 | 王晓明 | | |

以上读者将获得由
奥美电子（武汉）有限公司
奥美软件
提供的
游戏《魔法天将》一套

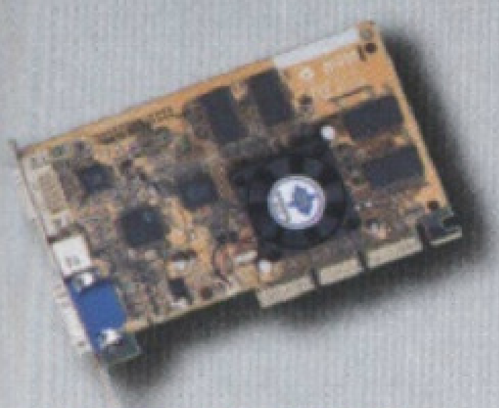



# 微星 3D加速卡

维。天。地 任。你。遨。游

TNT2系列

欢迎访问微星网址：
http://www.msi.com.tw
http://www.miscomputer.com.cn



## MS-8806

**IA™ Riva TNT2 3D 加速显示卡**

- 用最新第四代 3D 图形加速显示芯片 nVIDIA™ Riva
NT2
- 速 128 位总线 2D/3D/视频图形加速器
- 支持 AGP2x/AGP4x 接口，数据传送速率最快可达
064MB/秒
- 0 万/秒三角形生成能力
- 亿像素/秒填充能力
- MB 150MHz 高速 SDRAM，显存带宽达 2.4GB/秒
- 0MHz RAMDAC
- 位 Z－Buffer/8 位 Stencil－Buffer
- 持 MPEG－2 DVD 硬件解压回放
- 持 32 位真彩色渲染
- 时支持 Microsoft DirectX 及 OpenGL ICD 图形应
程序接口(Windows® 9X/WindowsNT/Windows®
00)
- 持 TV－OUT 功能(可选)
- 高可支持 1920x1200 分辨率 32 位色 72Hz 刷新率



## MS-8802

**nVIDIA™ Riva TNT2 3D 加速显示卡**

- 采用最新第四代 3D 图形加速显示芯片 nVIDIA™ Riva TNT2
- 高速 128 位总线 2D/3D/视频图形加速器
- 可支持 AGP2x/AGP4x 接口，数据传送速率最快可达 1064MB/秒
- 900 万/秒三角形生成能力
- 3 亿像素/秒填充能力
- 16MB 150MHz 高速 SDRAM，显存带宽达 2.4GB/秒
- 300MHz RAMDAC
- 同时支持 Microsoft DirectX 及 OpenGL ICD 图形应用程序接口(Windows® 9X/WindowsNT/Windows® 2000)
- 24 位 Z－Buffer/8 位 Stencil－Buffer
- 支持 MPEG－2 DVD 硬件解压回放
- 支持 32 位真彩色渲染
- 支持 TV－OUT 功能(可选)
- 最高可支持 1920x1200 分辨率 32 位色 72Hz 刷新率



## MS-8808

**nVIDIA™ Riva TNT2 M64 3D 加速显示卡**

- 采用 nVIDIA™ Riva TNT2 M64 3D 图形加速显示芯片
- 64 位总线 2D/3D/视频图形加速器
- 可支持 AGP2x/AGP4x 接口，数据传送速率最快可达 1064MB/秒
- 2.5 亿像素/秒填充能力
- 8/16/32MB 143MHz 高速 SDRAM(显存大小可选)
- 300MHz RAMDAC
- 同时支持 Microsoft DirectX 及 OpenGL ICD 图形应用程序接口(Windows® 9X/WindowsNT/Windows® 2000)
- 24 位 Z－Buffer/8 位 Stencil－Buffer
- 支持 MPEG－2 DVD 硬件解压回放
- 支持 32 位真彩色渲染
- 支持 TV－OUT 功能(可选)
- 最高可支持 1920x1200 分辨率 32 位色 72Hz 刷新率



## MS-8807

**nVIDIA™ TNT2 Vanta 3D 加速显示卡**

- 采用 nVIDIA™ TNT2 Vanta 3D 图形加速显示芯片
- 高速 64 位总线 2D/3D/视频图形加速器
- 可支持 AGP2x/AGP4x 接口，数据传送速率最快可达 1064MB/秒
- 800 万/秒三角形生成能力
- 8MB 125MHz 高速 SDRAM
- 250MHz RAMDAC
- 24 位 Z－Buffer/8 位 Stencil－Buffer
- 支持 MPEG－2 DVD 硬件解压回放
- 支持 32 位真彩色渲染
- 同时支持 Microsoft DirectX 及 OpenGL ICD 图形应用程序接口(Windows® 9X/WindowsNT/Windows® 2000)
- 支持 TV－OUT 功能(可选)
- 最高可支持 1920x1200 分辨率 32 位色 72Hz 刷新率




上海：
Tel：021-62485099
Fax：021-62485090

北京：
Tel：010-88096154
Fax：010-88096268

深圳：
Tel：0755-3779519
Fax：0755-3779170

成都：
Tel：028-5568853
Fax：028-5518045

微星科技股份有限公司
国内技术服务热线

# 晶合软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

## 独立制片人
——会声会影三维视频编辑大师

## VCD多媒体制作全套解决方案

多种VCD影片、数字相机、各种照片、各种图片……经过“独立制片人”的处理，节日贺卡、生活月历、个性海报、旅游简报、桌布、3D字幕、个人VCD专辑将呈现在您的面前。

拥有它，你可以成为“独立制片人”，不但可以独立制作个人VCD专辑，还可为公司、单位、企业制作多媒体光盘，完全展现您的个人才华。

（内含《会声会影3.0版》、《COOL 3D 2.5专业版》及《我形我速2.0普及版》）

三维字幕、影片剪辑、声音合成、海报宣传不求人！

**预计上市日期:9月25日**　**零售价：188元**

**晶合总经销·诚征全国代理**

晶合软件销售连锁组织及全国各大软件专卖店有售

大众软件邮购中心办理邮购　咨询电话：010-67164859

## COOL 3D 2.5 普及版

- **简单的操作**
  没有烦人的复杂指令和困难的模型设计，平淡无奇的文字立即摇身变成耀眼的动态3D标题！
- **各种效果立即呈现**
  百宝箱提供丰富的3D效果及样式，无论是斜角、光线色彩、材质、背景……甚至特效的运用，您都可以直接拖放、立即套用，更可依喜好再作设定！
- **震撼的3D特效**
  燃烧、爆破、扭转、中空、外框、烙印、跳舞、光晕、动态摄影以及多种路径及组件特效，给您震撼的视觉感受！
- **简单制作动画特效**
  只需套用百宝箱的移动路径，动态效果就可立即完成！更有时间控制轴及可作个别的动画及样式设计的主画格控制功能，让您轻松完成动画制作！
- **为网页增添素材**
  输出可设定透明色的GIF文件或储存成JPEG文件，完成适合网页的压缩品质，更可与FrontPage结合，在很短的时间内完成吸引目光的网页制作。
- **支持OLE2可同步编辑文件与简报**
- **与视讯影片完美结合**
- **为网页、影片及多媒体简报倍增魅力**

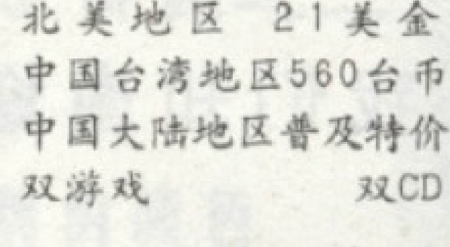
《我形我速1.1版》
全家人的创意百宝箱
- ★ 多种贺卡、名片、月历模板，玩转您的相片。
- ★ 生动好用的操作界面，一学就会。
- ★ 个性海报，创意卡片，精彩月历轻松获得。

**零售价：38元**　**预计上市日期:9月25日**

## COOL 3D 2.5 普及版
超值附赠《我形我速1.1版》(图形处理软件)

---

## 我们知道您有一个心愿：“统一中国”

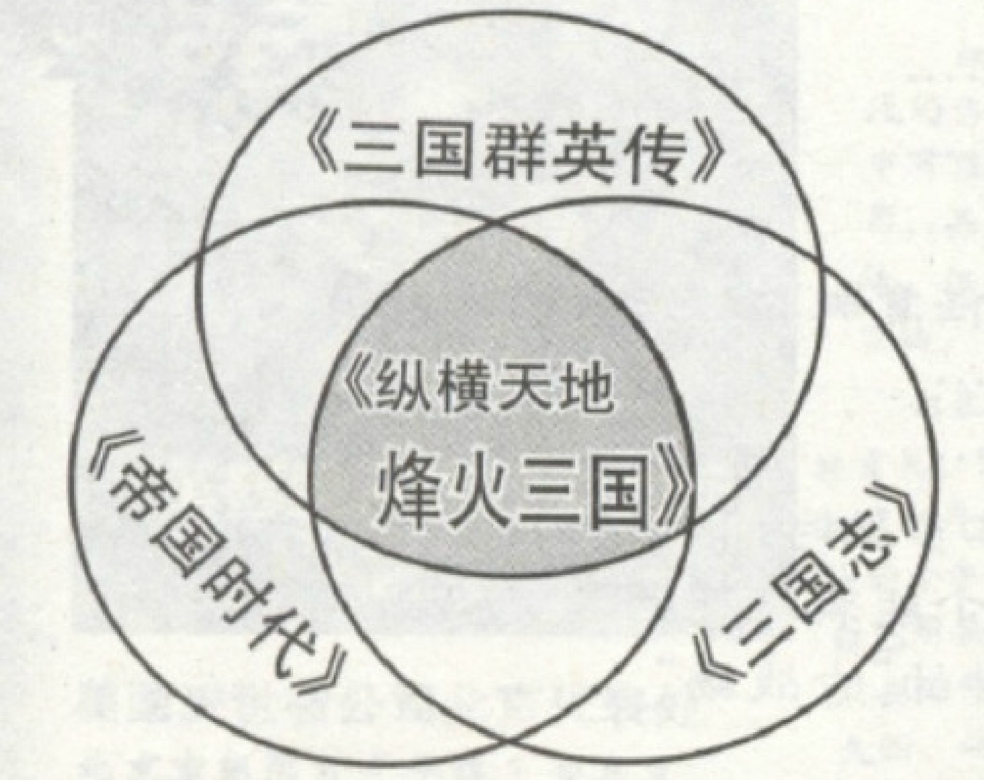






我们为您提供了一个能满足您的渴望、您的需要……

一个惊天地、泣鬼神的“古战场”




最完美的精华结合……

- ●这是一款
  让您心动的三国巅峰大作
- ●这是一款
  让您兴奋的三国全新思维
- ●即时性的主界面
  让您纵观三国时代的风云突变
- ●策略性的内政界面
  让您成为调兵遣将经营理财的旷世天才
- ●即时性的战斗界面
  让您成为纵横三国古战场的一代枭雄




制作：
北京腾图联合电子发展有限公司烽火工作组

联合销售：
华文版业公司北京发行部　65934375　联系人：郭雪青

发行：
北京腾图联合电子发展有限公司　82085184

北京晶合顺达计算机有限公司 65266244　联系人：冯立群

# 大富翁画廊




哈哈，曾几何时，本人也因为不知金贝贝到底是男是女而被魔法屋中的巫女修理得好惨，看了这则黄丹丹朋友的画稿感触颇深，希望不要再误伤这可怜的baby了!

大富翁漫画不只有四格漫画喔，下一期我要为大家展现更精彩的大富翁人生。

来稿请寄北京和平门邮局3056信箱(100051)，并请在信封上注明“大富翁漫画”。画稿一经刊出，作者即可得到当期《大众软件》杂志及配套光盘一套。期待能有更多、更好的漫画能挂在画廊中。

看过来，看过来，这就是上期惨遭调包的李俊同学的画稿，能再次与大家见面真是不容易呀!

金贝贝居然如此“慷慨”将自己最珍贵的“奶嘴”施舍出去，那个乞丐好“幸运”。






**★北方总代理**

- 北京超路通科贸有限责任公司。北京朝阳区小营路11号1007室　(010)64972535

分销商

- 《大众软件》邮购中心
- 连邦软件销售连锁组织
- 北京市恒生科技发展公司各专卖店
- 北京海文智能高科技术公司<br>北京市海淀区海淀路19-2号科城大厦4005室 (010)62622984　(010)62616760
- 北京众杰利科技有限公司<br>北京市海淀区太平庄甲63号万业写字楼216室 (010)62559880　(010)82622923
- 清华明都企业<br>北京市海淀区天府饭店北楼239号 (010)62648679

**★南方总代理**

- 杭州立早智控设备有限公司<br>杭州市文一路湖畔花园风荷院4幢<br>电话：(0571)8857833<br>传真：(0571)8857833

分销商

- 杭州市新众计算机系统工程有限公司<br>杭州市文三路35号晶信大楼新二楼 杭州市文三路<br>高新电脑城259-261室<br>电话：(0571)8829548 8866134 8865586 8054203<br>传真：(0571)8829548 8866134 8865586

## 想为自己的电脑装上“眼睛”吗？

你还在羡慕人家的视讯电话、数码相机……？数千元的价格另你望而却步，现在***仅需720元***即可实现这些功能，若您已成为**大众软件邮购中心的网员**那么您将享受到 ***690元的惊喜价！*** 怎么样，动心了吗？

1、大众软件邮购中心网员惊喜价690元。
2、购买USB PC camera的用户即成为网员。
3、凡购买USB PC camera的用户可参加网员抽奖活动。

**大众软件邮购中心**　邮购地址：北京和平门邮局3056信箱（100051）
查询电话：010-67024050　E-mail：jhyf@popsoft.com.cn

# 晶合软件销售连锁组织·大众软件邮购中心

**入网方法：** 您只需通过邮局汇款网员管理费10元（一年），便可成为大众软件邮购中心服务网网员。您也可在邮购产品的同时交纳网员管理费10元并在汇款单附言中注明即可。

**暑期大众软件邮购中心为网员备有“网员特惠产品”及“暑期消夏软件”，并且为暑期加入大众软件邮购中心服务网的网员备有“网员见面礼”（注：“网员见面礼”每位新加入的网员每款软件仅限购一套。）价格优惠，还可参加抽奖活动。**

| 网员特惠产品 | 零售价/网员价 |
|---|---|
| 生死之间Ⅱ | 98/38 |
| 大富翁4 | 128/90 |
| MP3音乐无限 | 49/35 |
| PC SHOWIN站 | 68/50 |

| 网员见面礼 | 零售价/网员价 |
|---|---|
| 世界大战（2CD） | 148/38 |
| 黑暗复仇 | 138/38 |
| 奇异世界之阿比逃亡记 | 148/38 |
| 摩纳哥大奖赛模拟赛车2 | 145/38 |
| 探宝奇兵2 | 138/38 |
| 虚幻世界 | 148/38 |
| 海底文明 | 145/38 |
| 世界足球98 | 145/38 |
| 瑞星99世纪版 | 260/156 |
| KV300+（新版） | 260/156 |
| KILL98 | 380/228 |
| 企鹅套装4（10CD） | 396/240 |
| 东方快车2000-黄金版 | 260/156 |
| 超级保镖 | 118/71 |
| 电脑学校2000（4CD） | 129/77 |
| 开天辟地Ⅱ（4CD） | 125/75 |
| 龙文听霸Ⅱ（4CD） | 128/77 |
| Internet宝典2000 | 97/58 |
| 虎胆神猫 | 129/38 |

| 暑期消夏软件 | 零售价/网员价 |
|---|---|
| 梦幻西餐厅2 | 38/38 |
| 恋爱物语 2CD | 38/38 |
| 心跳回忆 2CD | 38/38 |

| | |
|---|---|
| 永久汉化2000 | 38/38 |
| 音乐殿堂 | 38/38 |
| 盟军敢死队－深入敌后 | 148/126 |
| 盟军敢死队－使命召唤 | 50/40 |
| 魔法师传奇 | 50/40 |
| 足球万岁 | 50/40 |
| 战地2100 | 148/126 |
| 神偷 | 148/126 |
| 半人马座 | 159/135 |
| 异尘余生2 | 148/126 |
| 奥美黄金组合 | 188/155 |
| 水浒传之梁山好汉 | 69/55 |
| 水浒传之天命之誓 | 128/102 |
| 新世纪福音战士（4CD） | 129/100 |
| 千典游戏龙之樱花飞舞 | 38/32 |
| 新仙剑三合一 | 138/110 |
| 魔法门英雄无敌Ⅲ（中文版） | 148/125 |
| 银翼杀手（超白金中文版） | 168/135 |
| 极品飞车－孤注一掷 | 159/135 |
| 地球2140 | 30/30 |
| 玩具兵大战Ⅱ | 98/85 |
| 生化危机Ⅱ2CD | 138/117 |
| 黑暗王座Ⅲ5CD | 198/158 |
| 半条命 | 148/118 |
| 三国志英杰传Ⅱ | 108/92 |
| 起义Ⅱ－再造帝国 | 138/117 |
| 决战朝鲜 | 78/70 |
| 摩托世界锦标赛 | 149/134 |
| 恶梦鬼魅 | 118/106 |
| 真命天子 | 48/43 |
| 模拟城市3000（中文版） | 159/135 |
| 钓鱼高手 | 68/60 |
| 伊甸风暴 | 88/75 |
| 雷峰塔2CD | 69/55 |
| 游戏龙卷风 | 99/85 |
| 游戏攻略至尊 | 22/20 |
| 英语世纪行Ⅱ | 398/360 |
| 开天辟地背单词 | 68/54 |
| 英语碟中碟Ⅱ | 188/160 |
| 耳目一新读英语 | 48/40 |
| 随心所欲说英语 | 148/126 |
| 听力超人 | 125/106 |
| 许国璋英语 | 68/54 |
| 初中英语听力大全 | 99/80 |
| 英文世界名著100部 | 68/54 |
| 欧美英语经典歌曲集 | 38/32 |
| 翰林汇课堂伴侣初中版 | 99/80 |
| 翰林汇课堂伴侣高中版 | 99/80 |
| 中学生学古文 | 58/46 |
| 琴棋书画9CD | 99/85 |
| WPS2000多媒体教程 | 58/46 |
| 一步一学WPS2000 | 48/38 |
| 一网打尽－网上做生意 | 48/40 |
| 一网打尽－网上秘笈 | 48/40 |
| Internet世纪经典 | 199.99/170 |
| 东方网神 | 160/128 |
| 即学即会Office97 | 98/78 |
| 即学即会Word97 | 98/78 |
| 即学即会Excel97 | 98/78 |
| 即学即会Access | 98/78 |
| 即学即会PowerPoint | 98/78 |
| 即学即会FrontPage98 | 98/78 |
| 即学即会Outlook98 | 98/78 |
| 即学即会Windows98 | 98/78 |
| 即学即会Internet | 98/78 |
| 平面美术设计金典 | 99/80 |
| 三维动画设计金典 | 99/80 |
| 金山画王 | 98/78 |
| 金山游侠Ⅱ | 78/70 |
| 东方不败 | 80/64 |
| 东方卫士 | 260/208 |
| 工具碟中碟7CD | 298/240 |
| 游戏修改大师 | 98/78 |
| 整人专家2000 | 88/70 |
| 汽车俱乐部 | 68/54 |
| 读者98电子版 | 38/32 |
| 读者98典藏版 | 99/80 |
| Pc DIY2000 | 68/55 |
| 软件冲浪（系统管理与维护） | 48/38 |
| 软件冲浪（娱乐与应用） | 48/38 |
| 硬件经纬 | 48/38 |
| 牛津剑桥发明百科 | 97/77 |
| 牛津剑桥动物百科 | 97/77 |
| 牛津剑桥植物百科 | 97/77 |
| 牛津剑桥0-3岁育儿大礼包 | 178/142 |
| 超级信封打印程序 | 160/128 |
| 情景日语 | 58/48 |
| 文书先生 | 98/80 |
| 成就营销大师 | 35/28 |
| 成就管理大师 | 35/28 |
| 居家理财小财神 | 98/80 |
| 打天下－门店管理版 | 3800/3600 |
| 金山WPS2000专业版 | 980/780 |
| 办公商务2000 | 365/310 |
| 速达2000+ | 790/680 |
| 旅行社2000标准版 | 6600/6000 |

| 硬件产品 | 零售价/网员价 |
|---|---|
| USB PC Camera摄像头 | 720/690 |
| 奎聚天蝎98N多媒体键盘 | 190/150 |
| 大环STR100方向盘 | 490/390 |
| SV241摇杆 | 160/130 |
| CMK-230手柄 | 160/130 |

**新品推荐**

| | |
|---|---|
| 万智牌（博图）起始牌60张 | 96元/网员价80元 |
| 博图补充包（随机10张） | 22元/网员价20元 |
| 万智牌（第五版）起始牌60张 | 99元/网员价85元 |
| 第五版补充包（随机15张） | 29元/网员价25元 |
| 万智牌（克撒传）比赛用牌75张 | 99元/网员价85元 |
| 克撒传补充包（随机15张） | 29元/网员价25元 |

有关万智牌的详细介绍详见99年8月（上）杂志。
起始牌邮费10元／套；补充包邮费5元／套。

## 暑期邮购中心网员抽奖活动

为了答谢广大的邮购中心网员，邮购中心举办了暑期抽奖活动。此次抽奖赠送礼品和优惠活动只针对我们网员，活动时间顺延至99年10月15日。在活动期间内购买产品的网员均可获得精美礼品一份，凡邮购每满100元的网员即可得到奖券一张，参加抽奖活动（注：奖券越多机会越多喔！）。获奖网员名单将刊登在《大众软件》11月（下）杂志邮购中心专版中。（本次抽奖活动解释权归大众软件邮购中心所有。）此次抽奖活动奖品：

特等奖：1名，3D加速卡一块（3Dfx Voodoo3 2000）及尚洋公司《战国》试玩版一套；
一等奖：2名，2000年1—6月《大众软件配套CD》一套及尚洋公司《战国》试玩版一套；
二等奖：6名，2000年1—6月《大众软件》杂志一套及尚洋公司《战国》试玩版一套；
三等奖：15名，1999年12月《大众软件配套CD》一套及尚洋公司《战国》试玩版一套；
四等奖：88名，尚洋公司《战国》试玩版一套；
参与奖：所有购买软件的网员，赠精美礼品一份。

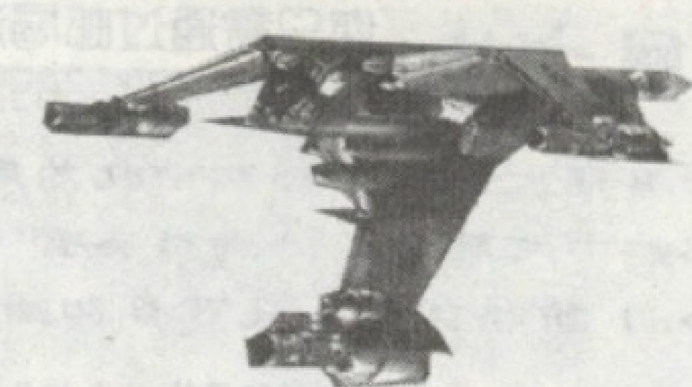

**大众软件邮购中心**
**邮购地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编：100051**
**收件人：大众软件邮购中心　查询电话：010-67024050**
E-mail：jhyf@popsoft.com.cn


以上产品在晶合软件销售连锁组织（大众软件服务部）各专卖店均有销售，大众软件邮购中心可办理邮购业务。

**每款软件（需加10.00元邮费，特快专递30.00元），收到汇款24小时内发货。需要详细产品目录的读者可来电来函免费索取《晶合软件广场》（邮费2.00元）。**

## 晶合软件销售连锁组织 · 大众软件读者服务部

# 奥美回报系列之二



STARCRAFT

# 星际争霸




超值价28元

奥美真情回报，星际争霸全面汉化
全中文界面带你领略星际争霸的风采
二十世纪最好的即时战略游戏
超低价格，超值享受

奥美电子（武汉）有限公司编制
晶合顺达计算机有限公司总经销

# 千典游戏龙之樱花飞舞时2

连续15周雄居连邦排行榜、【个人电脑】【大众软件】强力推荐精品综合游戏软件

4CD/38元附送精彩配套导读，超值容量再送【战国】完整版游戏——引爆上市！

## 游戏无限

●赠送“逆火”制作大作【战国－嗜好魂之旅】完全正式版，国内第一部3D射击游戏，华丽逼真的画面及光影效果勘称一流
●金山【剑侠情缘II】
●3D射击游戏【雷神之锤III】最新1.08版试玩

## 电玩音乐

●棒球英豪 ●封神领域主题曲 ●闪烁羽毛
●电影少女 ●PS豪血寺一族II ●人鱼传说
●拳王98中麻宫雅典娜场景背景乐 ●不可思意
●神机世界主题曲●梦幻模拟战5的唯一一首歌
●红头巾CHA CHA ●机器猫 ●超时空要塞II
●魔神坛斗士●宇宙骑士II ●魂之利刃结局
●机械女神 等20首精选SS/PS/TV游戏音乐主题

## 休闲一刻

●女神排图游戏●女神skuld 打BUG游戏●拳击
●桌球 ●反潜驱逐舰II丰富了陆战和空战
●可和DXBALL相媲美的弹球游戏 ●雷电2000
●三维迷宫 ●漂亮的桌面樱花 ●黑白至尊
●中国深蓝II ●钓鱼 ●猜心术，哇！太灵了！
●小狗找礼物 ●世界大巡游 ●聪明搬运工1.0
●吐口水 ●FF8接龙 ●金庸群侠补传
●连环珠，功能齐全可玩度极强 ●桌面蜘蛛
●坏玩具、等25套休闲游戏小品套餐......

## 千典动画城

●toba12ending2的数段系列搞笑动画(PS)
●神佑擂台的数段系列搞笑动画(PS)
●寄生前夜系列情节动画欣赏(PS)
●双界仪动画欣赏(PS)
●饿狼传说动画欣赏(PS)
●封神领域动画欣赏(PS)
●星际格斗动画欣赏(PS)
●时空幻境动画欣赏(PS)
●千剑物语动画欣赏(PS)
●拳皇99动画欣赏(PS)
●机动战士高达M动画欣赏(PS)
●武士之刃II情节动画欣赏(PS)
●斗神传I/II/III片头动画欣赏(PS)
●明星志愿II新的片头动画欣赏(PC)
●巴比伦5号空战新的动画欣赏(PC)
●惑星攻击队MTV版动画欣赏(TV)
●神秘世界MTV版动画欣赏(TV)
●超能力格斗MTV动画演示欣赏(TV)
●任性桃天使II、III动画演示欣赏(TV)
●碧奇魂片头动画演示欣赏(TV)
●新世纪福音战士秘藏特典动画欣赏(TV)
●福星小子MTV版动画欣赏(TV)
●银河传说片头动画演示欣赏(TV)
●城市猎人II片头动画演示欣赏(TV)
●偶像防卫队片头动画演示欣赏(TV)
●闪电霹雳车片头动画演示欣赏(TV)
●美少女战士片头动画演示欣赏(TV)
●GS美神片头动画演示欣赏(TV)
●灌蓝高手片头动画演示欣赏(TV)
●圣斗士星矢片头动画演示欣赏(TV)
●永往直前片头动画演示欣赏(TV)
●机动战舰片头动画演示欣赏(TV)
●樱花通信片头动画演示欣赏(TV)
●浪客剑心之神剑闯江湖片头动画欣赏(TV)
●樱花大战之樱花绚灿系列搞笑动画欣赏(TV)
●清涩之恋-12少女物语片头动画演示欣赏(TV)
.........等近100段精彩动画，全部MPG欣赏

## 卡通园地

●银河英雄传说●高达-新机动战记●魔法骑士
●天地劫－神魔至尊传 ●梦幻游戏●电影少女
●逮捕令 ●超时空要塞●樱大战II●浪客剑心
●龙珠 ●美少女战士●命运之子●乱马1/2
●GS美神 ●女神天国●我的女神●梦幻模拟战
●天使禁猎区.......等最新精美酷游戏CG壁纸

## 通关不败

●战国美少女2春风之章的结局存档、无敌存档
●梦幻四驱车存档 ●天地劫无敌档
●幻想水浒传存档 ●破碎虚空超级存档
●地下城守护者II爆机存档
●魔法门VII超级存档 ●机甲战士Ⅲ超级存档
●世界足球经理中文修改器
●魔法师传奇修改器 ●冠军足球经理修改器
●极品飞车IV工具编辑器 ●南方公园修改器
●极品飞车IV车辆编辑器
●战争地带2100的修改器
●战国美少女II-春风之章无敌修改器
●横扫千军：王国地图编辑器
●横扫千军之王国风云修改器
●地下城守护者II强力修改器
●魔法门VII资源编辑器
●魔法门VII存盘编辑器
●地球2140年金钱修改器
●真侍魂II绝招热键修改器
●魔幻精灵2修改器，等近30套最新的热门游戏修改作弊器•超级存档等......

## 补来补去

●FIFA 99女足补丁●地下城守护者II免CD补丁
●生化危机II免CD补丁●生化危机II 1.04补丁
●帝国时代2免CD补丁●世界足球经理免CD补丁
●英雄无敌III的1.1免CD补丁
●地下城守护者2 新关卡补丁
●横扫千军：王国新兵种补丁
●破碎虚空修正没有敌人的补丁
●世界足球经理汉化版最新补丁
●战争地带2100 v1.06升级补丁
●极品飞车IV允许使用密技补丁
●梦幻西餐厅修正补丁 ●天地劫 v1.1补丁
●便利商店修正补丁 ●FIFA99中国国旗补丁
●FIFA99最新中国甲A甲B补丁
●博德之门：剑岸传奇 v1.3.5512补丁
●极品飞车IV的TNT补丁也适用VooDoo1/2补丁
●极品飞车IV的3Dfx卡VooDoo1/2/3补丁，等20多种最新热门游戏补丁......

## 电玩陆海空

●创新TNT模拟3DFX的1.08版，支持更多的游戏
●Voodoo卡模拟软件●心跳回忆极酷小时钟0.9
●口袋妖怪的怪兽图标 ●攻略博士2.2正式版
●校园游侠游戏修改工具 ●生化危机II屏保
●FF8动画截取工具程序
●樱树下的凌波丽音乐屏保
●FF8桌面主题 ●街霸人物屏幕小品
●逮捕令开关机画面 ●单词通 V1.08语音版
●狮子王99理想文档管理器
●WinDVD 1.20.45日本开发的优质DVD播放器
●Virtual Drive2000个人5.0版CDROM模拟程序
●Jet-Audio 4.6超级频视频数字音播放器
●音域98，多媒体音乐盒声音捕手
●电子琴3.0
●壁纸精灵1.0B等近40种玩家必备工具.......

北京主力分销商
- 连邦软件连锁 电话62628618
- 大众软件连锁 电话65266244
- 四方全国连锁 电话62631228
- 正普连锁销售 电话82615801
- 赛乐氏软件 电话62616025
- 京里仁软件 电话62615307
- 京树人软件 电话62624713
- 万众合力 电话62510135
- 圣比尔 电话62552749
- 中青旅创先 电话62617707

其它地区代理商
- 苏州沧浪精华 电话7246529
- 天津IPC 电话27216215
- 南京新高 电话3371783
- 太原和生 电话7234490
- 上海钜隆 电话62104588
- 杭州南北 电话8073048
- 昆明棒子 电话5176880
- 西安恒信 电话2246679
- 郑州杜征 电话3852314
- 武汉精恒 电话87654137
- 贵阳兄弟 电话5894210
- 南宁奥讯 电话2621521
- 厦门南瓜 电话2096439
- 大连维尔 电话2817847

图书商发行渠道
- 华文图书北京发行部—电话65060008-263
- 襄樊甜梦达科技书刊—电话3539231
- 蒙古呼和浩特GAME书店—电话4934326
- 沧州时代书社 电话3034544
- 天津金秋书店 电话27420227
- 哈尔滨金北方 电话6259031
- 宁波今日书店 电话7248229
- 新疆华顺书店 电话2849854
- 无锡惠通书店 电话5022444

新月出品

## 免费、共享、自由软件精品典藏

# 软体震裂 18元/套

●Adobe Acrobat R4.0免费中文版，查看阅读打印PDF文件的最佳工具
●笔记本1.0版，实用的资料管理程序特别适合于管理个人零乱的资料
●PowerDVD 1.60 完全版/2.00工程版 ●QuickTime 4.0.2 完全版
●超级解霸5.5十全大补丸最新支持DVD版 ●超级解霸5.5—5.6升级版
●adastra2.5一款天文爱好者的软件，它可以展现瑰丽多姿的星空奇观
●超级实用计算器3.61版●电子驱蚊器0.9版，特别适合学生家庭使用
●html2exe把HTML格式的文件，转化成EXE格式 ●WPS2000阅读器
●PTS AudioCD MP3 Studio V1.1 把MP3直接以音轨的形式刻到光盘上
●WordWright 1.5 强大免费的文字处理软件，实用成熟的文字处理功能可以和Word、WordPerfect等文字处理软件相媲美 ●紫薇算命
●情书生成器2.0帮助你写出肉麻的情书 ●缘有多深
●Screen Saver Builder 1.11 制作屏保工具，只需将JPG图形文件准备好，叁个步骤即可完成 ●MB99多媒体制作无编程开发工具
●Active Desktop Calendar 1.1相当棒的桌面日历
●3DGreetings制作动画的3D电子贺卡 ●希望-晴窗中文大侠2000
●南极星全球通NJStar Communicator 2.1允许你查看并且输入中、日韩文到任何桌面程序中 ●方寸天地彩色名片设计1.1版
●我涂我画，针对儿童娱乐的软件，包含很多卡通图象，包括飞机、人物、雪人等多个种类几百幅图象，可以自动演示所有的图象
●恒特画王：画像、配发、试衣、美容、婚纱、名片、广告等十大功能
●影音捕手 1.0版，既能即时压缩又能直接剪辑VCD(MPEG-1)影片的纯软体系统(MPEG Encoder)，让个人电脑同时具备录制及编辑影音的功能，可将家用或电脑用的摄影机拍下的片段即时录制成高品质、高解析度影音资料，以方便在电脑上作影音编辑及永久保存
●超星图书本地阅览器 0.5.0.30 ●傻瓜个人相册共享版
●TurboZIP Express 1.02压缩工具 ●中英文打字集体考试软件1.0版
●BookSpk 0.80b 中文文章朗读软件●我写日记1.2
●微软系列软件万能注册码生成器 ●人体生物钟预测 1.40
●CIH防爆器1.00版，与和CIH和平共处，让CIH病毒不能发作
●Winamp最新版2.24版，快速、灵活、高保真的音乐播放软件
●Space Hound 3.0扫描你的硬盘，多余复制文件删除节省你硬盘空间
●Cachemanager 2.6 利用硬盘空间产生Cache的工具
●Add/Remove 4Good 2.0使用控制面板的新增/删除程序时，你试着去删除一个程序却发现无法删除时，帮你永远除去这些顽固的应用程序
●kwv3000 预览版 KWV3000预览版8.4日最新版本
●KV300 最新版Z.1 8.4版kv300/kv300+用户升级
●瑞星99世纪版升级 8月7日
●瑞星标准版升级文件1999年8月5日版10.0(1)
●KILL for Win95/98病毒库4.23升级程序99.7.14版
●VRV杀毒套装30.1最新99.8.9版
●VRV2000版杀毒套装3.A最新99.8.9版

●Directx 7.0 B2图形加速驱动程序
●HWINFO 4.5.6优秀的系统测试工具
●3DO系统硬件测试软件1.0版
●FogCity 2.20 测试你的显示卡D3D和OpenGL性能工具
●3D winbench99 1.1 测显卡3d性能的权威工具
●测试 Intel Pentium II CPU 真假的程序
●INTEL III 处理器的序列号的查看和控制器中文版
●FullDisk 3.60版，可以观看电脑上全部磁碟机、硬盘光盘使用情形
●Probe 1.04 超级的文件管理器，几乎支持所有的格式压缩与解压缩
●CPU Cool 2.30 让CPU降温的程序，其它还包含支持在窗口95/98/NT最佳化CPU功能 ●Revival 3.1将被删除的文件复原
●WinRamTurbo Pro 1.01A相当棒的内存优化工具
●CDH Image Explorer Pro 4.0 一个快速的看图程序，几乎支持所有的图形文件格式多达50种，管理你的图形文件，如删除格式化转换、重新命名、转换等，并提供超过25种图形文件的操作特色
●Axogon Composer 0.93 专业的套多媒体影像编辑工具，影片/图片/向量物件/音效等整合起来成为专业的展示影片
●MaskPro 2.03版Photoshop的外挂滤镜是目前最专业的去背软件之一
●Paint Shop Pro 6.0 B3 可与photoshop媲美的绘图软件
●快猫加鞭 2.0b1简体中文版 ●GetRight 4.0 B4 超级断点续传软件
●ICQ 99a 3.12联络聊天●网上快车2.0●PICQ网络大哥大1.13简体版
●Ad Close 1.71 当你浏览网页时，常常碰到一些Popup视窗弹出，设定指定标题关闭Popup视窗的工具 ●拨号管家V3.7计时工具
●COOL MAIL! 1.040 集合了目前的电子邮件功能外，还有友情强档电子书库、READBOOK的功能 ●NetAnts V1.0 Beta 2.65 网络蚂蚁
●智能五笔4.0输入法，智能性很高层次的提升 ●绿色拼形 2.2版
●自由拼音2.2输入法，支持Win2000●拼音之星2000●微软输入法2000
●万能码4.0●万能五笔3.0●酒井法子屏保音乐屏保
●梁咏琪精彩的SPAGHETTI音乐屏保●杨采妮“初恋”“梁祝音乐屏保
●EasySoft CD Menu-Generator 3.0 B5制作光盘选单的软件，可以设定背景影像/屏幕影像、分类、按钮文字色彩、叙述程序资讯序号等
●NTI CD-Maker Pro 3.6.810将一些自己收集的MP3格式的歌曲音乐直接烧录成音乐光盘，试用期内具有全部功能
●Adaptec Easy Cd creator Deluxe 3.5c 对CD-R和CD-RW刻录简直就是方便极了，而且还很专业，支持多种格式的混合刻录

……大量的最新免费、共享、自由软件，精心挑选广泛实用
需更详细内容，请直接访问http：//jalansun.share.hr.hl.cn

## 新月已出版光盘产品及其它部分待出版产品邮购报价：

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 共享风暴光盘版第一辑 | 1CD | 零售价40元 | 邮购价20元 | 销售中 | 新月会员15元 |
| 共享风暴光盘版第二辑 | 2CD | 零售价40元 | 邮购价--元 | 无库存 | 新月会员--元 |
| 共享风暴光盘版第三辑 | 2CD | 零售价40元 | 邮购价30元 | 销售中 | 新月会员25元 |
| 共享风暴光盘版第四辑 | 2CD | 零售价40元 | 邮购价30元 | 销售中 | 新月会员25元 |
| 能源基地之驱动大全 | 2CD | 零售价32元 | 邮购价--元 | 无库存 | 新月会员--元 |
| 能源基地之补丁大全 | 1CD | 零售价28元 | 邮购价--元 | 无库存 | 新月会员--元 |
| 千典游戏龙第一辑 | 2CD | 零售价28元 | 邮购价25元 | 销售中 | 新月会员20元 |
| 千典游戏龙第二辑 | 3CD | 零售价28元 | 邮购价28元 | 销售中 | 新月会员25元 |
| 千典游戏龙第三辑 | 3CD | 零售价28元 | 邮购价28元 | 销售中 | 新月会员25元 |
| 千典游戏龙第四辑 | 3CD | 零售价28元 | 邮购价28元 | 未上市 | 新月会员25元 |
| 魔音世界 | 1CD | 零售价18元 | 邮购价18元 | 热销中 | 新月会员15元 |
| 壁纸千寻 | 1CD | 零售价18元 | 邮购价18元 | 热销中 | 新月会员15元 |
| 访客奇兵 | 1CD | 零售价18元 | 邮购价18元 | 热销中 | 新月会员15元 |
| 休闲百分百 | 2CD | 零售价18元 | 邮购价18元 | 热销中 | 新月会员15元 |
| 桌面总动员 | 1CD | 零售价18元 | 邮购价18元 | 未上市 | 新月会员15元 |
| 软体震裂 | 1CD | 零售价18元 | 邮购价18元 | 热销中 | 新月会员15元 |
| 装机驱动之超频2000 | 1CD | 零售价18元 | 邮购价18元 | 热销中 | 新月会员15元 |
| 装机驱动之超频2000II | 1CD | 零售价18元 | 邮购价18元 | 热销中 | 新月会员15元 |
| 娱教先锋之我爱DIY | 1CD | 零售价38元 | 邮购价35元 | 预售中 | 新月会员30元 |
| 千典游戏龙之樱花飞舞时 | 4CD | 零售价38元 | 邮购价35元 | 销售中 | 新月会员30元 |
| 千典游戏龙之樱花飞舞时 2 | 4CD | 零售价38元 | 邮购价35元 | 热销中 | 新月会员30元 |
| 千典游戏龙之千花飘夜雪 | 4CD | 零售价38元 | 邮购价35元 | 未上市 | 新月会员30元 |
| 组合空间疾风号 | 5CD | 零售价50元 | 邮购价45元 | 热销中 | 新月会员40元 |
| 组合空间菜鸟号 | 5CD | 零售价50元 | 邮购价45元 | 热销中 | 新月会员40元 |
| 组合空间梦幻号 | 5CD | 零售价50元 | 邮购价45元 | 热销中 | 新月会员40元 |

●组合空间梦幻号：魔音世界+壁纸千寻+访客奇兵+休闲百分百 5CD简套装
●组合空间梦幻号疾风号：超频2000+共享风暴3+4 5CD简套装
●组合空间梦幻号菜鸟号：千典游戏龙第一辑+第二辑 5CD简套装

## 【新月软件俱乐部 】开始招收2000年新会员

一、2000级白金会员！
A. 申请时间99年9月1日—99年10月31日.
B. 有效使用日期2000年元月至12月止.
C. 拥有唯一使用编号的特制白金级会员卡一张(99年11月30日统一发放).
D. 享受新月软件俱乐部所提供光盘产品全部会员优惠价.
E. 每月获得新月软体咨讯一份寄送，及更多的回报奖励活动(如抽奖、光盘赠送等).
F. 2000年会费金额20元/限4700名(请提供姓名/年龄/职业/详细通讯地址及邮编).

二、2000级紫金会员！
A. 申请时间99年9月1日—99年10月31日.
B. 有效使用日期2000年元月至12月止.
C. 拥有唯一使用编号的特制紫金级会员卡一张(99年11月30日统一发放).
D. 不计售价获得2000年出版的新月光盘产品全部赠送，至少10套以上(出版即寄).
E. 每月获得新月软体咨讯一份寄送，及更多的回报奖励活动(如抽奖、光盘赠送等).
F. 2000年会费金额200元/限300名(请提供姓名、年龄、职业、详细通讯地址及邮编).

●关于新月五碟一百用户和99年会员至2000年会员转换方法：
A. 仅剩一套邮购权的新月五碟一百用户可申请向2000级白金会员转换 (申请时请将五碟一百卡寄回).
B. 99年C级会员卡可寄回申请作废(但会员编号99年内仍有效)，附加120元向2000级紫金会员转换.
C. 其它依照正常程序重新申请.

CRESCENT

# 新月计算机技术开发有限公司

邮购地址：哈尔滨南岗区革新街169号远达8508
邮购咨询：0451-2667350转403 肖明 霍中华
代理负责：刘铁军 1394653375
电子邮件：crescent@mail.hr.hl.cn

新月公司 邮购组收(150001)
传真电话：0451-2667350转507
银行帐号：110247-298
http：//jalansun.share.hr.hl.cn

邮购方法：免邮资/邮局汇款(特快专递加收28元)
技术指导：贾志勇 辉石 李旭 钟子唐
开户银行：哈尔滨市商业银行华美支行

持续数周全美销量排行榜冠军

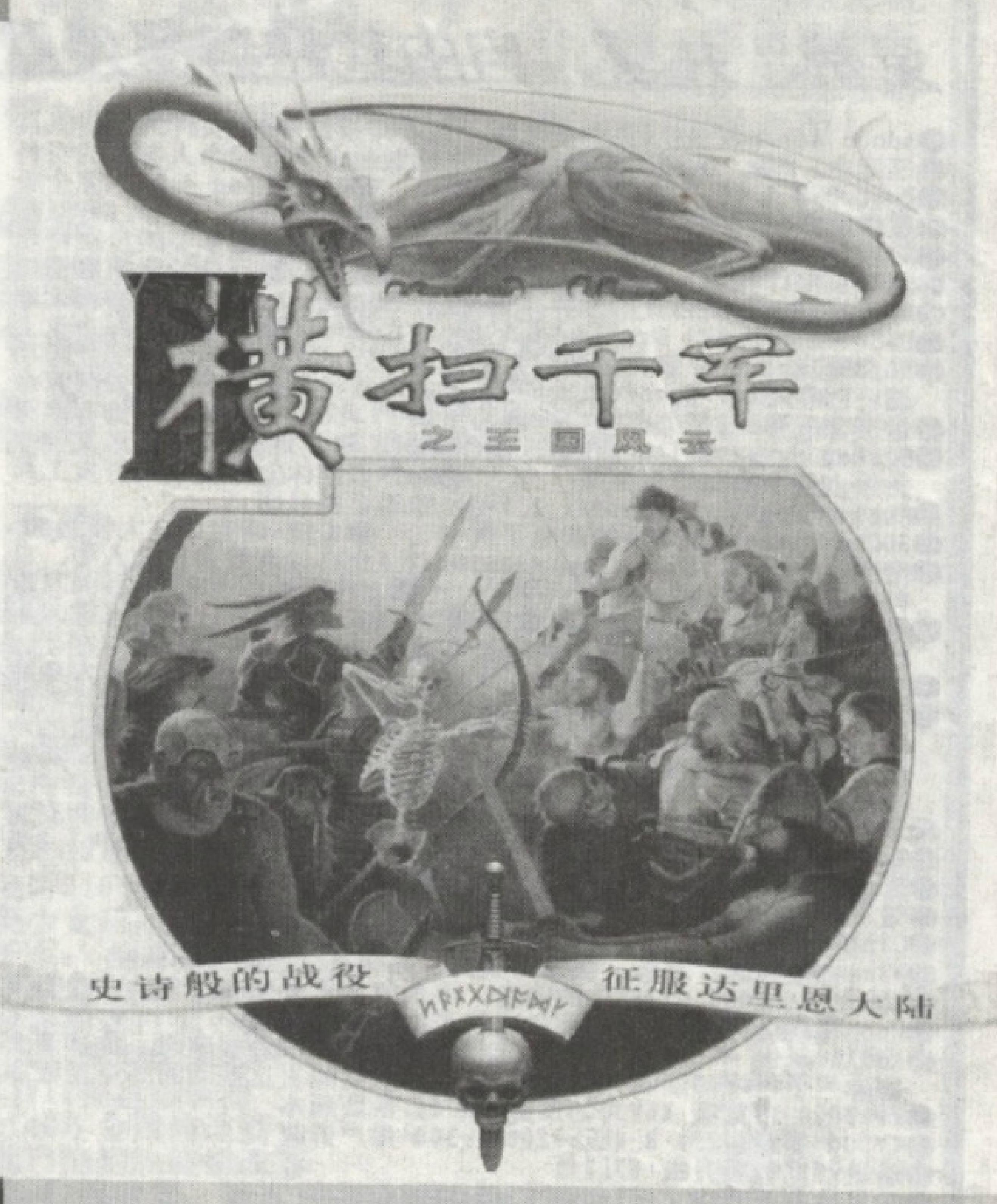
8月下旬火爆上市，售价 148元

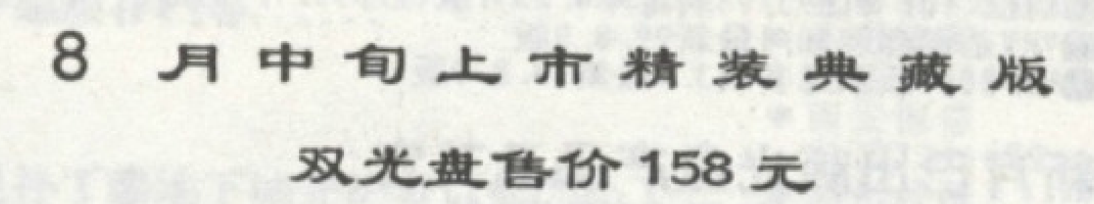
# 横扫千军之王国风云

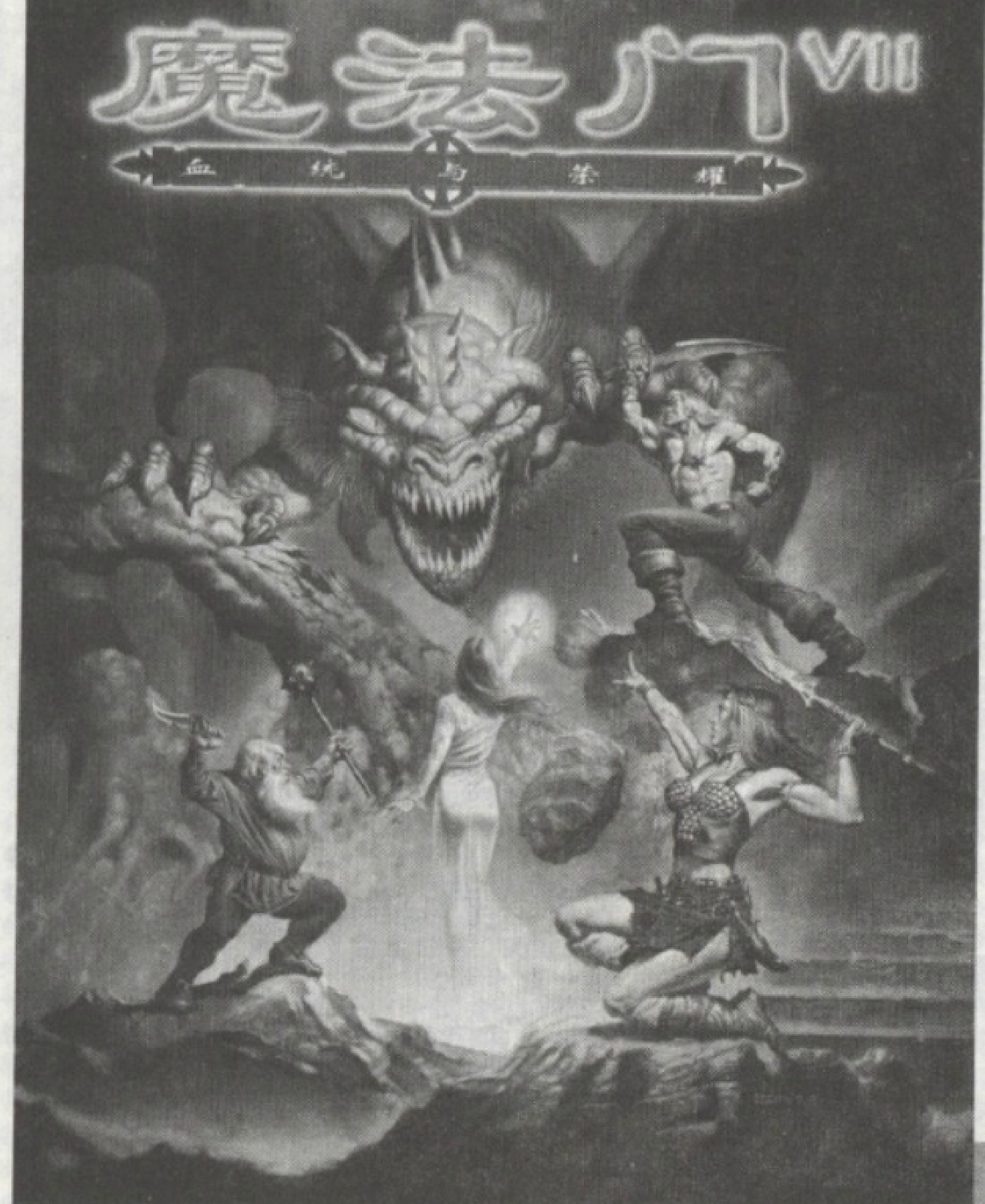
——精装特别版

在这个全新的作品以上古时代战争为背景，通过即时战略的表现方式，注入更深奥的故事、假想的生物、咒符，以及更详细更分明的部队。《横扫千军之王国风云》的战争发生在一个名叫达里恩（Darien）的魔幻世界中，那里居住的四个种族：阿拉蒙、塔络斯、维鲁纳、祖恩，都有着各自的附属元素：土、火、水和气。战争就在他们之间展开。每个种族都有着与附属元素相符的优势和劣势。

* 土、火、水和气四个独特且具有完全不同的参战种族
* 首创混战型的叙事方式，长达48关的战役任务
* 16位色彩带来不可思议的作战单位、地形、建筑
* 作为奖励的"英雄"单位，它会神奇地出现在战场上
* 为作战单位导入经验值概念，升级后明显外表变化
* 新潮细致而又魄力十足的界面
* 多人游戏的任务和可变的胜利条件




8月中旬上市精装典藏版

双光盘售价158元

* 支持所有主流3D加速技术，可产生包括真正的动态光影和令人惊异的特殊效果以及令人震惊的细节表现。
* 扣人心弦、环环相扣的主线剧情，从寻找宝物的狩猎竞赛开始，先要寻求矮人族的帮助以修复城堡，然后周旋于人类与精灵之间的争斗，进而不得不在光明与黑暗之间做出选择，最后上天堂下地狱、解开罗兰德国王的失踪之谜。
* 匠心独具的场景设计，矮人族的地下城堡、精灵族的树上小镇、甚至是海底世界里的沉船无一不是独具了幻想世界的人文气息和文化色彩，从而营造出了一个美妙而又伟大的魔法世界。
* 非线性的游戏架构，除了主线任务之外还有大量非线性任务以及更多的隐藏机关和隐藏宝物，让人经常能获得意外惊喜。
* 全面更新和改进前作中各种设定，新增了矮人、精灵、大耳怪三种种族，僧侣、浪人、小偷三种职业和全新的配药系统，改良了魔法和技能系统，并对技能学习进行约束以使职业设定更为平衡合理。
* 在保留原来界面的基础上，新增设定行走方式"跑"或"走"的选项，同时支持键盘自定义，让人玩时更感舒适亲切。

经典角色扮演游戏的全新续篇

Ubi Soft ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张杨路500号17楼
邮编：200122
电话：(021)58788969-223,232
传真：(021)58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编：100086
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

# 所有生化迷都不容错过的全新享受!

送资料盘、全彩色攻略、说明书　7月底上市

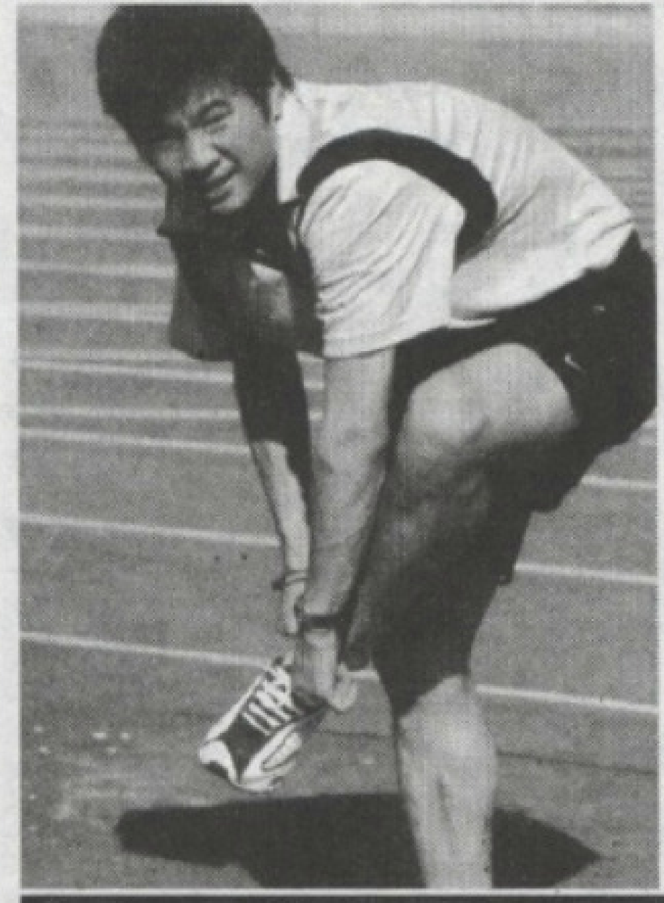
## 免费升级

已购买英文版的用户，请将盒内珍藏卡中《时空之轮》寄回，并汇款 **16元** 邮费至 **上海育碧**，就可获得中文版《生化危机2》（双光盘：利昂警官+克莱尔）。

邮购地址

北京市朝阳区甜水园北里16号图书市场130号北京春城书社
联系人：薄国庆
邮编　100026
电话：　65010344 、64447183



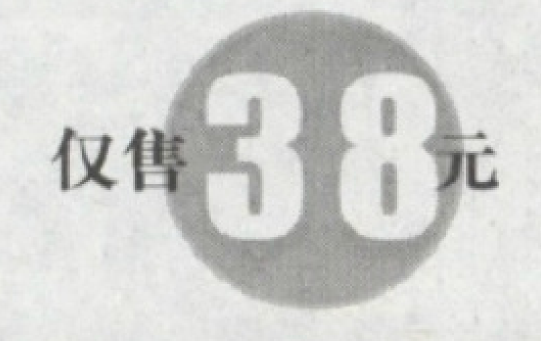



# PUMA 彪马街头足球

和李金羽一起来玩街头足球!!

完整版游戏、精美图书、附赠签名海报 ......

- ☆ 世界上第一款街头足球模拟游戏，挑战你的技术和意识!
- ☆ 全中文界面，绝无语言障碍!
- ☆ 更加自由的比赛场地，您可以在海滩，闹市，机场展现您的身手!
- ☆ 支持多达6人同机对战，邀请你的朋友或同事一起来欢乐吧!
- ☆ 一支全新、强大的中国队，你将会有惊喜的发现，用它来夺取世界杯吧!
- ☆ 20余种战术供您选择，要想打败强大的对手，丰富的战术必不可少!
- ☆ 众多的隐藏剧情等待您来发现!
- ☆ 附送大羽签名海报和精美写真集!







## 全三维即时战略游戏

- 独特的视角切换功能，让你从四面八方进攻敌人
- 6大级别30余种太空战舰
- 独特的飞行轨迹，震撼的光影效果和逼真的星云背景
- 多达8人的多人游戏模式

98、99年度E3会展最佳即时战略游戏　9月正式上市

## 麻烦大了

十月上市

- 超现实主义卡通风格的3D冒险游戏
- 令人捧腹的造型和故事情节
- 根据玩家的行动而自己变化的全新游戏互动概念
- 3D加速技术与MMX技术的完美结合
- 高达44KHZ采样率的16位杜比环绕音响效果

## 雷曼 2

年底上市

- E3获奖热门动作冒险游戏
- 投资数百万美金开发的超级大作
- 全新3D场景营造的幻想王国
- 先进的游戏引擎为角色提供了空前的自由度和灵活性
- 对所有主流3D加速卡都提供内建支持

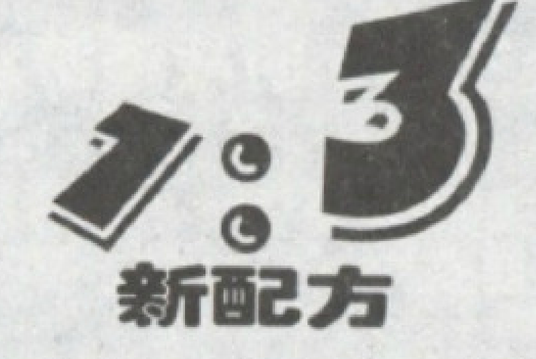


**推动中国软件正版化 我们不懈努力**

# WPS 2000

# 正版新举措

专业版:980元 升级版:480元 家庭版:98元




国庆期间（8月28日~10月8日），每套**WPS 2000**专业版内，均含3套用户卡及序列号，同时授权3台电脑合法使用，每台电脑都可享受正常的升级服务，帮助小企业走出盗版阴影。

**企业万元解决方案**

彻底解决企业的正版问题，一万元人民币授权企业30台电脑使用WPS 2000、金山词霸III、64款方正字库、素材库（2200张图片）、五笔字型输入法等现代办公必须的软件，并提供书面教材与互动式多媒体教材。

**WPS 2000专业版**在同一界面集成文字处理、电子表格、多媒体演示制作、图文排版、图像处理等五大功能，可以直接发送E-mail；全面兼容WPS、Word、CCED文件格式及使用习惯；并且提供金山词霸III、公式排版、稿纸排版、特大字打印、双页并打、语音控制、中文校对、反片打印、条形码、2200张图片库、51种艺术汉字修饰等几百种功能。

**WPS 2000家庭版**在专业版基础上，去掉了数据库接口、中文校对、语音控制等二十余种只有在办公中才使用的特定功能，又特别提供全套家庭解决方案：家庭自动帐簿、密码日记本、轻松股票走势图、彩色（黑白）浪漫信纸、动画明信片、彩色通讯录等特殊功能，同样提供了多媒体教材。是99年具有最佳性价比的软件产品。

"用**WPS 2000**做中文办公行家"免费培训申请表(请邮至北京金山公司)

| 姓名 | | 电话 | | 传真 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 单位名称 | | | 电子信箱 | | |
| 单位地址 | | | | 邮政编码 | |

注：请您填写上表，并传真或邮至金山公司（本表复印、手绘均有效）。我们将通知您就近参加讲座，现场有精美礼品馈赠。




北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 (100086) 电话：(010)62524868 传真：(010)62638287
珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335268
HTTP://WWW.WPS2000.COM E-mail:support@wps2000.com 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮资免费 订货热线：62524868-211、212、213、214、215

金山西王 | JOYO.COM | WPS 2000家庭总动员 咨询电话：62524868-320

全国 首批 大型软件俱乐部 三千种产品全部六~八折优惠直销

六折

# 加盟万众软件俱乐部

全部原包装!

万众分销 · 必属精品

## 会员特价:

企鹅套装三

——中华办公 98

雅奇-奔腾 MIS9000 八合一
UFO 电子表格 7.02 专用版
WP97 普及版
飞扬电子邮件 2.0
瑞星杀毒 8.0

协力商霸基础版
方正奥思 2.1 普及版
RichWin97
标准五笔字型输入法
图像工作室 2.0 专用版

五折

586/293

## 会办法:

每人只需交 20 元即成为万众软件俱乐部永久会员。
常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。
免费为会员提供有关正版软件的咨询、服务。
会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。
2、**会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套。**
4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍。
6、每年都会有十位会员幸运获得为期一周的免费北京旅游。

## 办法:

在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量，新会员入会和订购软件可同时办理；会员需注明“新会员”字样）2、若在一月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询；3、会员若在俱乐部留款，可电话或传真订购软件；4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换；5、平件每套收5元运费，若特快专递，每套加收 30 元运费；6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费；7、若在邮购过程中有任何不满意，我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一切。

## 推荐精品:

| | 定价 / 优惠价(元) |
|---|---|
| ★瑞星(99 世纪版) | 260/156 |
| ★开天辟地 II (4CD) | 125/75 |
| ★龙文听霸 II (4CD) | 128/77 |
| ★东方快车 2000(黄金版) | 260/156 |
| ★超级保镖 | 118/71 |
| ★电脑学校 2000(5CD) | 129/77 |
| ★KV300+ | 260/156 |
| ★中华经典 98- 企鹅套装 4(10CD) | 396/240 |
| ★KILL 98 认证版 | 380/228 |
| ★Internet 宝典 2000 | 97/58 |

八折

## 凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。
## 欢迎来信、来电索要其它产品目录清单!

| | 定价 / 优惠价(元) |
|---|---|
| (2CD) | 120/96 |
| 学日语 | 68/54 |
| II | **125/100** |
| 背单词 | 68/54 |
| | 125/100 |
| 词 | 79/63 |
| 全面速成(含书) | 50/40 |
| III(通译科技版) | 120/96 |
| 装(初一)(6CD) | 298/238 |
| 装(初二)(8CD) | 388/310 |
| 装(初三)(10CD) | 478/382 |
| 装(高一)(10CD) | 478/382 |
| 装(高二)(10CD) | 478/382 |
| 装(高三)(10CD) | 478/382 |
| Office2000 | 98/78 |
| Word2000 | 98/78 |
| Excel2000 | 98/78 |
| Access2000 | 98/78 |
| PowerPoint | 98/78 |
| FrontPage2000 | 98/78 |
| Outlook2000 | 98/78 |
| Windows98 | 98/78 |

| | 定价 / 优惠价(元) |
|---|---|
| 即学即会 Internet2000 | 98/78 |
| 许国璋英语(第一册)(2CD) | 68/54 |
| VBasic6.0 编程经典 | 58/46 |
| VFoxpuo5.0 编程经典 | 58/46 |
| VC++6.0 编程经典 | 58/46 |
| C++Builber3.0 编程经典 | 58/46 |
| Delphi4.0 编程经典 | 58/46 |
| 刺炙治疗学 | 59/47 |
| 快速取穴与单穴治病 | 68/54 |
| **工具类:** | |
| 东方网神 | 160/128 |
| 游戏整人专家 2000 | 88/70 |
| 东方卫士 | 260/208 |
| 金山游侠II | 78/62 |
| 东方不败(游戏修改、汉化工具) | 80/64 |
| 华正 CAXA 电子图板 98 | 650/520 |
| WPS2000 | 980/780 |
| WPS2000 家庭版 | 98/78 |
| CCED6.0 | 660/528 |
| 慧笔 -302 袖珍版 | 800/640 |
| 汉王听写二合一 | 1580/1264 |
| Windows 98 中文标准版 | 1998/1600 |

| 电子图书类: | 定价 / 优惠价(元) |
|---|---|
| 《读者》典藏版(5CD) | 99/79 |
| 《读者》98 合订本光盘(2CD) | 38/30 |
| 科幻世界(二十周年珍藏版) | 38/30 |
| 新浪潮(第五期附魔法门七) | 25/20 |
| 个人电脑续集(2CD) | 48/38 |
| 电脑爱好者(99.3) | 35/28 |
| **游戏类:** | |
| 自由与荣耀 | 85/68 |
| 破碎虚空 | 49/39 |
| 豪门春秋 | 80/68 |
| 工人物语II | 148/118 |
| 大航海时代外传 | 128/103 |
| 大航海时代IV | 168/135 |
| 凯撒大帝III | 148/118 |
| 异尘余生II | 148/118 |
| 大富翁世界之旅 | 98/78 |
| 战地 2100 | 80/48 |
| 足球万岁 | 50/40 |
| 银翼杀手超白金版（中文版） | 168/135 |
| 黑暗王座III | 198/158 |
| 过山车大享 | 50/40 |
| 魔法门VI | 158/126 |

| | 定价 / 优惠价(元) |
|---|---|
| 英雄无敌III | 148/118 |
| 千典游戏龙-樱花飞舞时 | 38/30 |
| 神偷 | 148/118 |
| 半人马座 | 159/127 |
| 新世纪福音战士 | 129/103 |
| 奥美黄金套装 | 188/150 |
| 异尘余生(2)---- 英文版 | 148/118 |
| 极品飞车(四)孤注一掷 | 159/127 |
| 恋爱物语 | 38/30 |
| 盟军敢死队-使命召唤 | 50/40 |
| 魔法师传奇 | 50/40 |
| 模拟城市 3000(中文版) | 159/127 |
| 星际争霸II-母巢之战 | 148/118 |
| 盟军敢死队(中文版) | 148/118 |
| 金庸群侠传 | 69/55 |
| **其它:** | |
| 牛津剑桥科学百科 | 97/78 |
| 牛津剑桥-汽车俱乐部 | 68/54 |
| 大众摄影（四十年珍藏版)(3CD) | 60/48 |
| 中国邮票大全 | 80/64 |
| 世界军事百科(2CD) | 60/48 |
| 企鹅套装六-Internet 世纪经典 | 199/160 |

万众软件俱乐部》

汇款地址：北京市双榆树 101 信箱　　咨询电话：010-62510109、62510224(24 小时)
收款人：罗雪松　　邮编：100081　　网　址：www.wzclub.com　　E-mail:www3w@263.net
总部地址：北京海淀区海淀路 171 号大华写字楼 B335(320 332 302 811 路人民大学站下车向北 200 米路西）




《游戏时代》8月特别推出:

# 攻略集 99暑期篇

168页正文,32个彩页。超强的可读性,不可或缺的珍藏本。

16款99年度最新游戏。每一款游戏,都有一个动人的故事。且看《游戏时代》向你讲述16个化外世界的喜怒哀乐。

精彩文字生动展现游戏大千世界。游戏玩家不可错过的游戏攻略精品。

**《游戏时代》攻略集99暑期篇清凉登场。**

**8月,请在盛夏中寻觅她的身影。**

低售价,只售19.8元,令人无法拒绝的超值享受。

欢迎邮购(免邮资)。

邮购地址:北京市海淀区白石桥路30号农科院内《游戏时代》编辑部　邮编:100081

咨询电话:(010)68918552 或 68918554

---

传说中的《东方不败II》

东方快车 系列软件 用电脑更方便

# 真的要来了?!

不错!《东方不败II》即将上市!

数百种游戏攻略,难以拒绝!
汉化包又增加了,我已无法再等待!
嘿!居然能支持全部最新型显卡!
全面的抓图功能,精彩图象无处可逃!
必杀技键设置,不用再摇到手痛!
游戏修改结果随机携带,直接调出!
智能化搜索,过人的查找速度!
参数自动跟踪,手动搜索早过时了!
还——有…… ……等着瞧吧!!!

功能强上加强!

技术高人一等!!

千万别错过!

# 东方网译

## 网页简体化、中文化的秘诀

- **智能化的翻译引擎**:完全针对网络翻译特点,翻译结果外观与中文网站无区别。
- **自动内码转换引擎**:简体显示,绝无乱码, IE5也做不到!
- **常用网站汉化包**: 更准确的保障
- **信息服务中心**: "网络汉化包"等有用信息随时传送到用户电脑。
- **浏览器的无缝连接**:对系统资源的占用几乎为零。
- **网站专用辞典**

用东方网译后唯一的问题就是:

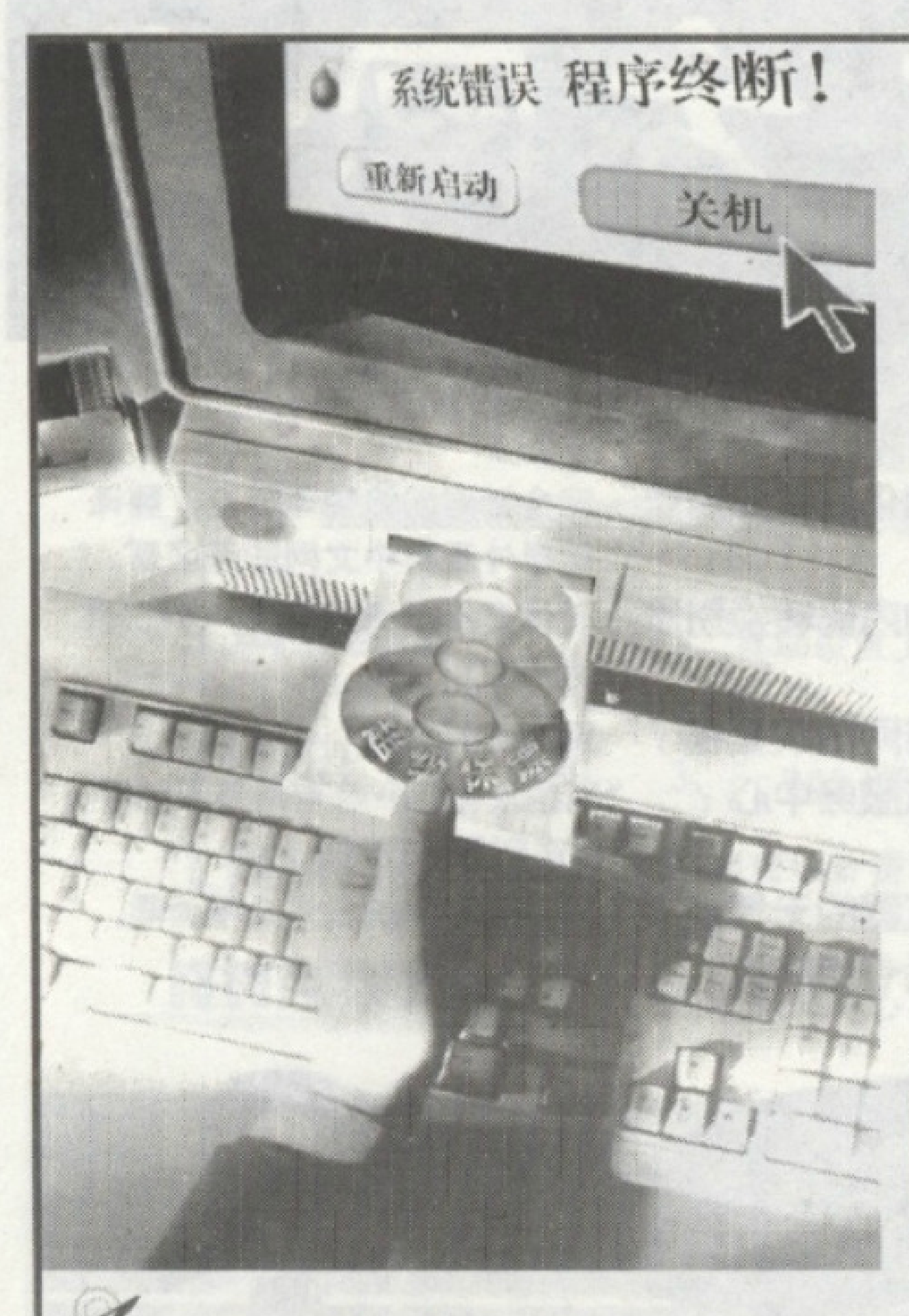
你无法分辨一个网站到底是中文网站还是用东方网译翻译过的网站




北京实达铭泰

信址:北京海淀区中关村南三街8号北京实达铭泰　邮编:100080

TEL: 010-62529568 62529569 62559564　网址: www.sunv.com www.soyou.com


系统错误 程序终断！
重新启动
关机

# TOP TEN 选票

| 姓名 | 年龄 | 我喜欢的5个游戏 |
| --- | --- | --- |
| | | 1. |
| 性别 | 游戏龄 | 2. |
| | | 3. |
| 榜评：□有 □无 | | 4. |
| 邮编： | | 5. |
| 地址： | | |

## 选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后，贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收 邮编：100051

# 广告咨询卡

我在贵刊_____年第____期的___彩色 ___黑白 ___刊花设计广告中看到公司（厂家）________产品（技术信息），希望：□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名： 年龄： 电话：

职务：

工作单位：____________ 通信地址：

邮编：

填好后，请贴在信封背面。

## 《大众软件》读者评刊表（1999年9月上）

| 姓名 | | 性别 | □男 □女 | 年龄 | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 通信地址 | | | | 邮编 | |

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

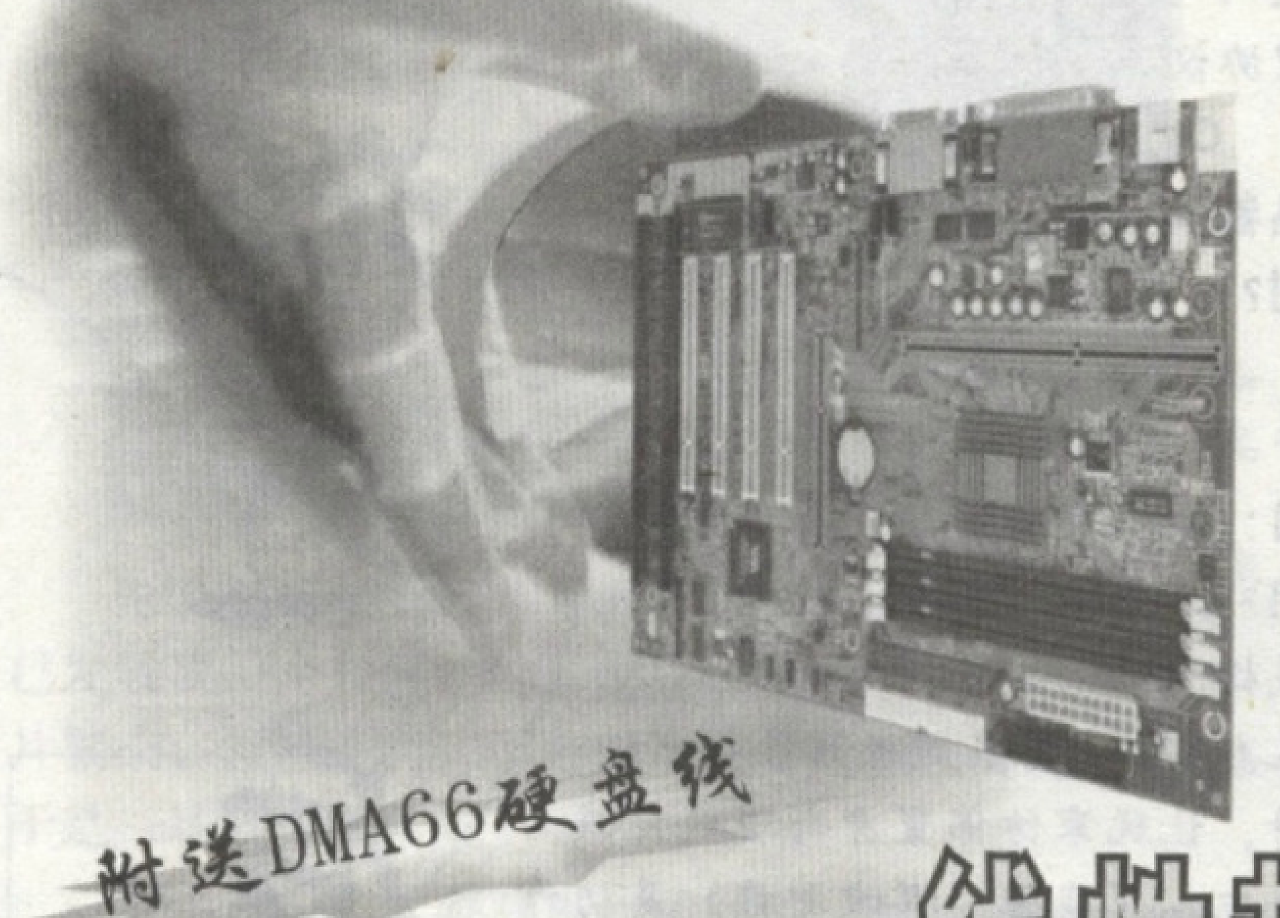
| | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| □新闻速递 | □专题综述 | □专题企划 | □特別情报 |
| □实用软件 | □硬件评析 | □前线地带 | □游戏赏析 |
| □网络时代 | □缤纷长廊 | □攻略指引 | □游戏畅谈 |
| □应用心得 | □问题交流 | □游戏剧场 | □有字天书 |
| □读编往来 | | □TOP TEN | |

| 本期您最喜欢的文章 | 本期您最不喜欢的文章 |
| --- | --- |
| 1. | 1. |
| 2. | 2. |
| 3. | 3. |

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

# 奔驰 PARADISE 主板 真正超频王

真正能超频140MHz的主板有吗？事实证明，许多标榜能超到150MHz甚至180MHz的主板最高能超的极限外频是139MHz，而且罕有稳定。测试表明，以市面上普通的配置，奔驰PARADISE PIII-150A能够成功超频147MHz外频！系统依然稳定，不愧为实实在在的超频王！品质，来自于奔驰主板步步争先的追求。



## 奔驰 PARADISE PIII-150A

### PC-133规范

- PC99规格，板载AC97声卡、AMR软猫
- 支援Ultra DMA66高速硬盘接口标准
- 支持PII/PIII及赛扬CPU
- 全面超频152MHz
- 支持4个USB接口
- 支援VCM技术，提高内存速度30%

附送DMA66硬盘线

## 特有 线性超频 技术

**电压微调，**

**外频从66M、…100M、101M、…133M、134M、…151M、152M逐兆超频**

**独特内存频率调节：**

可设置内存频率为Hoct Clock或Hclk-33MHz或Hclk+33MHz,超频更容易！




## 绝佳表现 高贵不贵

奔驰主板系列产品：

**6BX3A** 奔腾III代BX主机板+Creative PCI A3D声卡

1080元

- 采用Intel 440BX芯片，
- 支持PII/PIII 及赛扬CPU
- 内建创新PCI A3D声卡
- 独具主板内分频技术，全力发掘PC超频潜能
- 100MHzCPU能稳定跑133MHz，全面支持PIII

**6BX3M** 奔腾III代BX主机板



960元

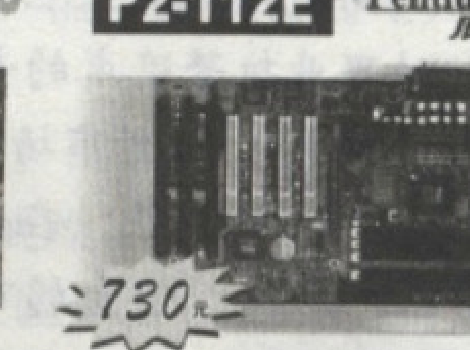
- 采用Intel 440BX芯片，
- 支持PII/PIII及赛扬CPU
- 内置免跳线CPU安装功能
- 独具主板内分频技术，全面超频133MHz
- 多家OEM厂家使用证明返修率低过千分之五

**Z370A** Socket 370 底板

790元

- 采用Intel 440ZX chipset
- 支援Socket 370的Intel赛扬CPU
- DIMM × 2, PCI × 3, ISA × 3, AGP × 1
- 支援ACPI能源管理功能
- 采用Switching电压设计，电压可手动调整，以利超频运作

**V370A** Socket 370 底板



780元

- 采用VIA VT82C692&3BX Chipset
- 支援Socket 370的Intel赛扬CPU
- DIMM × 2, PCI × 3, ISA × 3, AGP × 1
- 支援ACPI能源管理功能
- 采用Switching电压设计，电压可手动调整，以利超频运作
- 支援Ultra DMA66

**P2-112E** Pentium II 底板

730元

- 采用VIA APPOLLO PRO Chipset
- 外频可设定为Auto/66/100/103/112/124MHz，最高可支援133MHz
- 支持PII/PIII 及赛扬CPU
- 支援最新Wake on LAN 及 SB Link Keyboard password开机，功能键开机



PARADISE

奔驰PARADISE主板品牌拥有：深圳市新天下实业有限公司

各分公司：深圳 0755-3244127 广州 020-87592843 北京 010-62610289
上海 021-62569980 南京 025-7715137 成都 028-5568409 5532164

地址：深圳市深南中路国际科技大厦3503室
电话：0755-3760258，3761008，3784243
邮编：518033
Email：chinaparadise@163.net
关注奔驰系列，请访问网址：http://www.chinaparadise.com

各地区指定经销商：

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 上海国微 | 021-62534176 | 广州联通 | 020-87592234 | 武汉瑞晶 | 027-87645510 | 南京普雷 | 025-3371987 |
| 上海一方 | 021-62475834 | 广州华众 | 020-87590121 | 武汉慧林 | 027-87858501 | 南京华欣 | 025-3351894 |
| 上海润卓 | 021-64673920 | 广州中辉 | 020-87592872 | 福州天泽 | 0591-3375579 | 南京金奔腾 | 025-3614528 |
| 上海安泰 | 021-54900262 | 广州众恒 | 020-87575021 | 福州天威 | 0591-7525245 | 长沙新浪潮 | 0731-4148099 |
| 上海飞灵 | 021-54900427 | 广州欣荣 | 020-87542754 | 昆明爱迪 | 0871-5169287 | 徐州前进 | 0516-5765967 |
| 中国大恒DIY | 010-62622588 | 广州枫桦 | 020-87575520 | 昆明派格 | 0871-5182324 | 徐州捷成 | 0516-3813326 |
| 北京益隆达 | 010-62588508 | 广州新巨人 | 020-87541247 | 南宁坦硕 | 0771-2616356 | 杭州鑫安创 | 0571-8855999 |
| 北京天旭城 | 010-62620660 | 成都新达 | 028-5572041 | 南宁紫星 | 0771-2625289 | 宁波鑫安创 | 0574-7286481 |
| 北京卿云岭 | 010-62645090 | 成都新先河 | 028-5530318 | 舟山蓝天 | 0580-2037104 | 无锡新科海 | 0510-2740111 |
| 北京海华联 | 010-62627955 | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 沈阳蓝天 | 024-23887784 | 河南汇科 | 0371-3832305 | 陕西四班 | 029 -5514969 | 重庆八达 | 023-68790080 |
| 大连蓝天 | 0411-3640171 | 贵州康普 | 0851-5816438 | 杭州华瑞 | 0571-8855858 | 重庆深渝 | 023-68636917 |
| 大连特雷 | 0411-3640627 | 贵阳科源 | 0851-5831861 | 苏州珠江 | 0512-5308515 | 汕头天亿马 | 0754-8169686 |
| 长春全达 | 0431-5640487 | 济南邦得 | 0531-8012341 | 苏州明瀚 | 0512-5517713 | 汕头海硕 | 0754-8851173 |
| 吉林勃讯 | 0432-2485258 | 济南亿海 | 0531-6402421 | 天津瑞商 | 022-27370875 | 新疆东玛 | 0991-5833746 |
| 合肥天地 | 0551-3654714 | 青岛腾飞 | 0532-3840278 | 宁夏金科隆 | 0951-6012589 | 新疆恒利 | 0991-5827443 |
| 合肥金伟庆 | 0551-3630982 | 青岛同济 | 0532-2735909 | 常州三高 | 0519-6663399 | 乌市忠信 | 0991-2813708 |
| 哈尔滨八喜 | 0451-2547474 | 石家庄四维 | 0311-6679684 | 扬州超能 | 0514-7324725 | 柳州航科 | 0772-2804510 |
| 哈尔滨博纳哲 | 0451-2549693 | 甘肃紫达 | 0931-8847295 | 扬州怡海 | 0514-7327144 | 柳州恒生 | 0772-2801635 |

# 坚持贵族化的品质 致力大众化的价格



# 耕宇



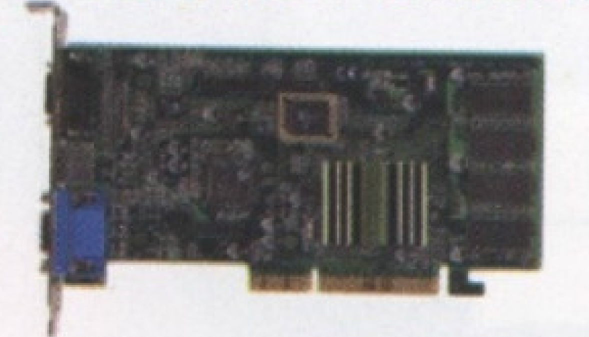






## 新品登场

### CARDEXPERT SAVAGE4



- 128位S3 SAVAGE 4 2D/3D 视频图形加速器
- 可支持8M/16M/32M 显示内存.
- 支持66MHz全边频带2X/4X AGP总线技术
- 硬件支持DVD播放动态补偿
- 内置300MHz RAMDAC 及色彩修正
- 支持NTSC/PAL 电视输出, CRT及TV同屏显示

### CARDEXPERT TNT2



- 使用NVIDIA RIVA TNT2 双纹理2D/3D多媒体图形加速器
- 128位缓存接口支持高达32M显示内存
- 300MHz RAMDAC支持2048*1536@60Hz
- 支持全边频带2X/4X AGP模式
- 硬件支持DVD解压缩

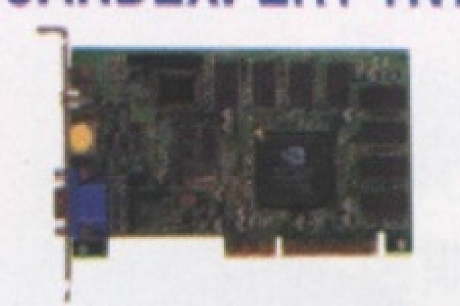
### CARDEXPERT VANTA



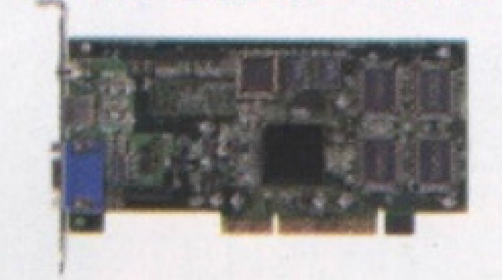
- 使用NVIDIA VANTA 双纹理2D/3D多媒体图形加速器.
- 64位缓存接口支持高达16M显示内存.
- 250MHz RAMDAC支持1920*1200@75Hz.
- 支持全边频带2X/4X AGP模式.
- 硬件支持DVD解压缩

## 系列产品

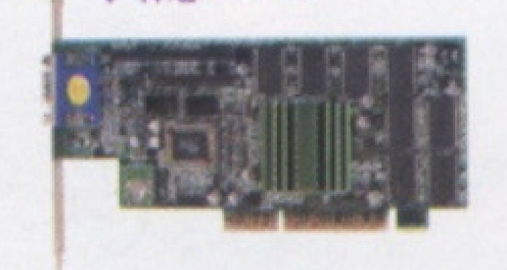
### CARDEXPERT TNT



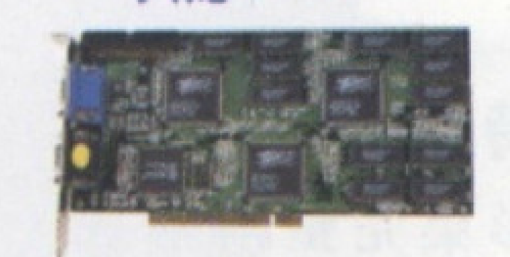
### CARDEXPERT GX 3



### 大龙 4000



### 大龙 3000



## 总代理

| | |
|---|---|
| 北京 嘉绩百科 | 010-62612519<br>010-62559076 |
| 深圳 罗兰德 | 0755-3224430<br>0755-3217507 |

即日起凡购买耕宇产品即获赠品，赠完为止。

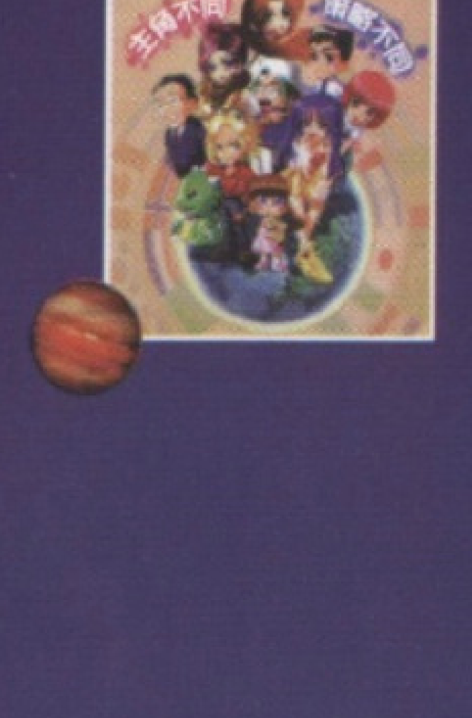
## 各地代理商

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北京八一电子 | 010-62611703 | 上海旭海 | 021-62558068 | 南昌佳和 | 0791-6301185 | 成都嘉绩百科 | 028-5532271 |
| 北京联想商城 | 010-62564446 | 上海泽电 | 021-64043297 | 福州泽电 | 0591-3357918 | 成都捷胜 | 028-5532230 |
| 北京大恒DIY | 010-82622688 | 上海汇泰 | 021-54171246 | 深圳邦加 | 0755-3356457 | 成都联众达 | 028-5595010 |
| 北京科工兴达 | 010-62634983 | 上海特雷 | 021-62764027 | 深圳智通 | 0755-3794301 | 西安太阳 | 029-7880314 |
| 沈阳佳诚 | 024-23916628 | 杭州联众达 | 0571-8806076 | 深圳泽电 | 0755-3224705 | 重庆联众达 | 023-68790616 |
| 沈阳日华 | 024-23887901 | 南京联众达 | 025-3220071 | 深圳卓智达 | 0755-3257185 | 长沙泽电 | 0731-4128361 |
| 大连百科 | 0411-3631820 | 宁波联众达 | 0574-7286957 | 广州正太 | 020-87540182 | 长沙联众达 | 0731-4135701 |
| 哈尔滨宏博 | 0451-2549705 | 温州联众达 | 0577-8347910 | 广州四通 | 020-87482982 | 云南鑫晨 | 0871-5168068 |
| 济南驰动 | 0531-8540452 | 合肥联众达 | 0551-3634111 | 广州普利思 | 020-87582200 | 郑州丰业 | 0371-3849342 |
| 济南天硕 | 0531-6400146 | 武汉联众达 | 027-87649013 | 广州帝森 | 020-87571600 | 郑州汇科 | 0371-3834879 |

隆重推出游戏试炼场、主题首发式等活动，让您

假期！

玩家是我们心中的 太阳



土星—罗马是一天建成的吗？
征服罗马
征服美丽新世界
记住 民之所欲常在我心

八月上市 零售价148



九月上市 零售价198

冥王星—最遥远的，也是最神秘的…
E3大展最佳RPG金奖
绝对不容错过！



六月底上市 零售价148

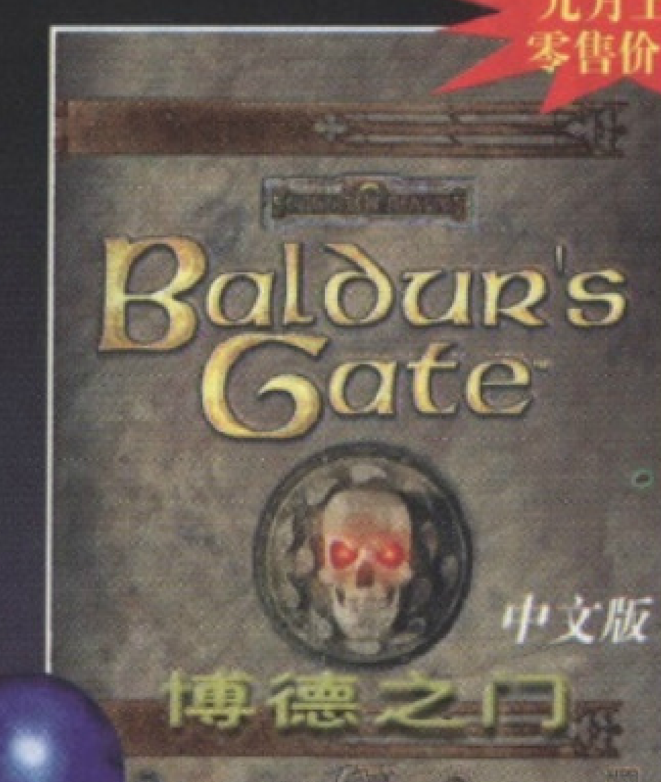
水星—暗夜中，他缓慢地移动
他为了正义正拼搏着
他需要您的支持
我们也一样
全面上市，好评发售中



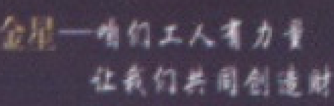
九月上市

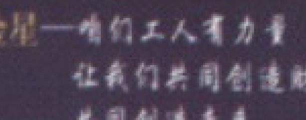
海王星—真情永筑
爱意长存
不离不弃
似水柔情！
武侠RPG巨作

天王星—让您久等了
海洋的温情
王者的风范
星光无限灿烂
久违了《大航海时代》



九月上市 零售价168





金星—咱们工人有力量
让我们共同创造财富
共同创造未来

七月上市 零售价148 即时策略

木星—宇峻实力完整体现
新感觉，新玩法
新新人类，新新大富翁



八月上市 零售价98



七月上市 零售价128 策略

地球—拥有大海，是我们的梦想
拥有时代，是我们的目标
那么，拥有《大航海时代》是玩家的愿望
让我们一起拥抱它吧！

火星—但愿我们的地球不会这样
否则，火星将是我们未来的家园
让你我携手开创共创和平



八月上市 零售价148

## 行星大碰撞

前100名集齐六星之玩家
可获赠‘天王星’—《大航海时代IV》
其余获赠‘海王星’—《三界谕II真爱不死》

第3波

地 址：北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室 邮 编：100029 电 话：(010)62023122 传 真：(010)62368776 E-mail: acertwp@public.east.cn.net
上海办事处 地 址：中国上海钦江路333号39楼5层 邮 编：200233 电 话：(021)64954723 传 真：(021)64954464

VIRTUAL LIFE

# 虚拟人生

## 全球第一套“体验式”游戏

一个神奇的世界，将真实的生活融入游戏中，类似大富翁式的操作，加入角色扮演、EQ心理测验...等要素，主角越玩越像你，虚拟人生玩越真实！还可以让你生生世世的轮回，享受各种不同的生命经验，体验各种不同职业的酸甜苦辣；配合各种有趣的地图格，让你在学生时期参与各种活动，在爱情格中谈恋爱，在转职格中改变工作，在怪兽格中与各种贪、痴、懒、散...等心魔对战，直接向你的命运挑战！

### 有趣的心魔对战

贪心小鬼、忌妒女巫、疾病幽灵等，各种心魔拥有各种不同的魔法与性格，让战斗绝对华丽精彩。

### 丰富的地图格

充满乐趣的游戏格、神秘莫测的命理格、惊险刺激的怪兽格、改变人生的转职格、浪漫温馨的爱情格，每踏中一格都给玩家全新的惊喜。

### 多种职业体验

记者、流氓、超人、间谍等拥有五十余种职业，游戏会依不同的职业出现不同的事件，感受不同职业的酸甜苦辣，体验不同的人生成就。

### EQ心理测验

想了解自己潜意识的秘密吗？想知道与情人之间的关系吗？游戏会根据你的回答将参数做趋向于你的调整，让你玩出最真实的自己。

买虚拟人生寄用户卡
总值万元的惊喜等着您






大抽奖

价值千元的GVC 全能秘书，
调制解调传真电话答录机

**体验虚拟人生**
**感受致福新科技**

GVC 大众型56K



GVC 超级魔电56K

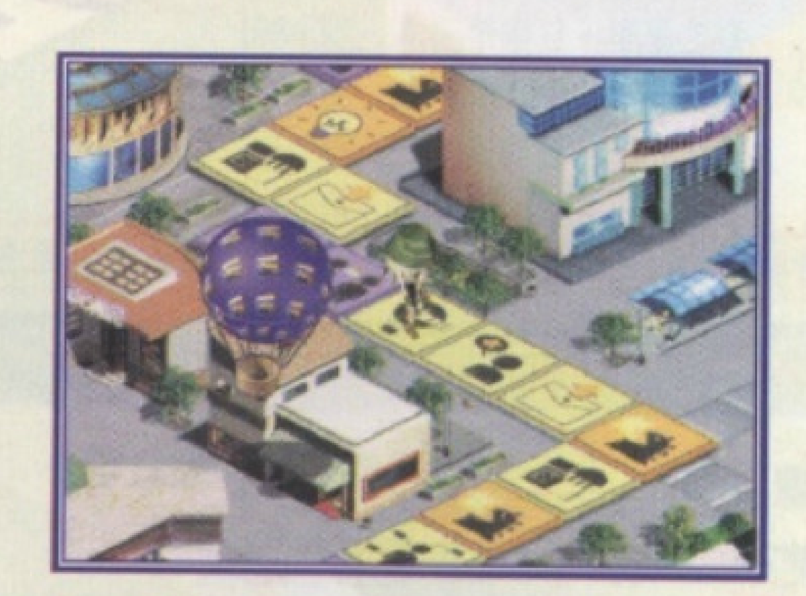





OKNet







继世界超快的巫毒Banshee GA-630 3D加速卡后，

# 技嘉科技再次推出全新超猛

# GA-660 RIVA TNT2 3D加速卡！

World Class Performance

GIGABYTE Graphics Accelerators

## GA-660　NVIDIA RIVA TNT2™







- 新世代双材质著色3D图形加速晶片-NVIDIA RIVA TNT2™
- 高速32MB显示内存
- 超逼真遊戏画面及无与伦比的3D加速性
- 支持Direct3D及DirectX(Windows 98/2000)
- 获5月号PC Report测出最快的TNT2加速卡(PC Report 5月号188页)
- 于6月PC Magazine测试中脱颖而出，性能媲美TNT2 ULTRA
- 获西班牙PC ACTUAL 6月号最佳推荐

## GA-622　NVIDIA RIVA TNT2™ Model 64




- 新世代NVIDIA RIVA TNT2™ M64 3D图形加速晶片
- 采用32MB高速显示内存
- 内建300MHz RAMDAC
- 最高解析度1920 x 1200真彩，垂直刷新率达75Hz
- 完整支持DirectX及OpenGL ICD功能
- 支持AGP 2X/4X规格，提供高品质DVD/MPEG2播放功

## GA-620　NVIDIA Vanta™




- 新世代NVIDIA VANTA™ 3D图形加速晶片
- 采用8MB高速显示内存
- 内建250MHz RAMDAC
- 最高解析度1920 x 1200，垂直刷新率达75Hz
- 完整支持DirectX及OpenGL ICD功能
- 支持AGP 2X/4X规格

购买时请认明技嘉中国区代理之标示，以确保售后服务












http://www.gigabyte.com.cn

技高一筹，嘉誉全球





**技嘉科技股份有限公司**

上海办事处
电话：86-21-64739150
传真：86-21-64739145

北京办事处
电话：86-10-68748455
传真：86-10-68748368
E-mail：support@gigabyte.com.cn

广州办事处
电话：86-20-87549198
传真：86-20-87549198

seethru 集团公司
See-THRU Data Systems Group Co.,Ltd.

深圳分公司(0755)3263987
广州分公司(020)87588952
北京分公司(010)62510140
西安分公司(029)8493605
南京分公司(025)3375096

创捷科技有限公司
STRONGJET TECHNOLOGY Co., Ltd

深圳总公司：(0755)3761999
上海分公司：(021)54900148
广州分公司：(020)87575476
北京分公司：(010)62626233
南京分公司：(025)3358310
深圳展销部：(0755)3358266

LASER雷射
雷射电脑有限公司
LASER COMPUTER LIMITED

上海分公司(021)64156446
广州分公司(020)85511883
西安分公司(029)8221906
长沙分公司(0731)2244586
兰州分公司(0931)8849884
杭州分公司(0571)8071233
北京分公司(010)64443752
武汉分公司(027)87647980
成都分公司(028)5586769
沈阳分公司(024)23929831
南京分公司(025)6633508


TOP TEN
KONAMI
HEROES III
1. 心跳回忆
2. 魔法门之英雄无敌 III
3. 星际争霸
4. 仙剑奇侠传
5. 足球 99
6. 盟军敢死队
7. 生化危机 II
8. 大富翁 IV
9. 暗黑破坏神
10. 盟军敢死队—使命召唤
Auto Replay
RESIDENT EVIL 2
COMMANDOS
晶合实验室




刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号：18-107
零售价：5.00 元